LA TRILOGÍA DRAKENSANG ANTHOLOGY ¡GRATIS!

¡VIVE EL MEJOR ROL Y SALVA EL MUNDO DE AVENTURIA!

3 JUEGOS ¡LA SAGA DE ROL AL COMPLETO!

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 302 NOVIEMBRE
POR SÓLO 3,99 €

PREVIEWS

- ASSASSIN'S CREED: VALHALLA
- CYBERPUNK 2077
- CLOUD GARDENS
- SHADOW WARRIOR 3

REVIEWS

- MAFIA: EDICIÓN DEFINITIVA
- STAR WARS: SQUADRONS
- CARRION
- TELL ME WHY
- RIDE 4

THE LORD OF THE RINGS GOLLUM

¡Descubre la historia jamás contada del universo de El Señor de los Anillos!

AÑO XXVIII
Número 302
PVR CANARIAS 4,14€

micromanía 35 **REPORTAJE**

¡La segunda década de Micromanía!

TODO, ENTRE 1995 Y 2004

HARDWARE

Los mejores joystick HOTAS

¡ELIGE EL TUYO!

REPORTAJE

Immortals: Fenyx Rising

¡SALVA EL OLIMPO DE LA MALDICIÓN DIVINA!

CORSAIR

HECHOS A MANO PARA SER

CÓMODOS

CREADOS PARA LA

BATALLA

Auriculares HS75 XB Wireless gaming de XBOX

Entra en la batalla con el inmersivo Dolby Atmos, con drivers de neodimio de 50 mm afinados a medida y un micrófono desmontable con cancelación de ruido para asegurar una voz alta y clara. Certificados para funcionar de forma inalámbrica con XBOX One, Serie X o Serie S.

DESCUBRE MÁS EN - CORSAIR.COM

XBOX

Dolby ATMOS

SALIR A LA LUZ

Francisco Delgado
Director

Estamos a un par de meses de que se acabe este extraño 2020. Se nos ha juntado la pandemia con la celebración del 35 aniversario de Micromanía. Tenemos una enorme incertidumbre por cómo se va a desarrollar este final de año, en todos los ámbitos de la vida. Aunque, sí, siempre tenemos una pequeña luz entre tanta oscuridad: los juegos de PC que amamos y hemos estado esperando durante años que, por fin, están casi aquí. Ya es algo que nos hará más llevadero aguantar estas semanas, mientras esperamos dejar atrás un 2020 que debía ser solo de celebración. Algo parecido a lo que le pasa al protagonista del juego que este mes ocupa la portada de Micromanía. Mientras la Tierra Media se hundía en la oscuridad, un pequeño, esquivo, mezquino y atormentado ser se erigía en el epicentro de una historia que abarcaría generaciones de elfos, hombres, enanos y hobbits, mucho antes de que Frodo e incluso Bilbo se convirtieran en los personajes favoritos de lectores durante décadas. Una criatura, Gollum, que protagonizará el ambicioso nuevo proyecto de Daedalic y que cubrirá esos puntos oscuros de la historia de la Tierra Media, desde una perspectiva inédita. El viaje de Gollum de las sombras a la luz es también, en cierto modo, el nuestro propio en la época que nos está tocando vivir. Recordar, de todos modos, que estamos sujetos a la incertidumbre y lo inesperado, como Gollum, es algo bueno. Todo esto nos hace ser más conscientes de lo afortunados que somos por lo que tenemos, como esos maravillosos juegos que nos descubren nuevos mundos en que perdernos. Aunque sea por un tiempo, sí, pero con los que desconectar de las sombras que nos rodean. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: ***www.micromania.es***

micromanía.es

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz Martín

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
En Bobina

Impresión:
Litofinter

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
9/2020
Printed in Spain

MICROMANÍA
no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

6 ACTUALIDAD
6 Primeras imágenes: Godfall
8 Tendencias
10 Calendario
11 Opinión
12 Opinión
13 Lenguas de trapo

14 REPORTAJES
14 The Lord of the Rings: Gollum
28 35 Aniversario de Micromanía (II)
50 Mandos H.O.T.A.S.
78 Immortals: Fenyx Rising

18 PREVIEWS
18 Cyberpunk 2077
20 Assassin's Creed Valhalla
22 Omno
24 Dustborn
Bugsnax
Cloud Gardens
Nuts
25 Pragmata
Hyperbolica
Radio the Universe
Shadow Warrior 3

26 EL BUZÓN

36 ZONA MICROMANÍA
36 Panorama Indie
37 Realidad Virtual
38 Work in Progress
39 Sigue Jugando
40 Free to Play
41 Coleccionismo

42 ESPORTS
42 Actualidad eSports

44 RETROMANÍA
44 Hace 20 años
46 Hace 10 años
48 Retromanía Actualidad

54 TECNOMANÍAS
54 Gaming
56 Hardware
58 Guía de compras
60 Guía de equipos

62 JUEGO EN DESCARGA
62 Drakensang Anthology

64 REVIEWS
64 Star Wars Squadrons
66 Mafia
68 Carrion
70 Tell me Why
72 RIDE 4

74 RÁNKING
74 Recomendados Micromanía

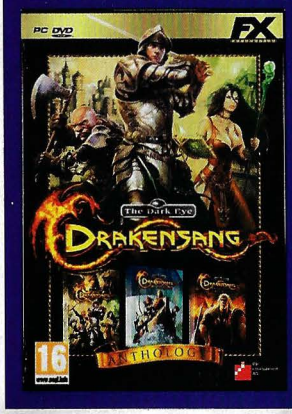
14 **THE LORD OF THE RINGS: GOLLUM**
Así será la nueva Tierra Media según la historia jamás contada de Gollum. ¡Descúbrela en Micromanía!

50 **MANDOS H.O.T.A.S.**
Si eres fan de los simuladores, seguro que estás buscando los mejores periféricos para disfrutarlos al máximo.

micromanía te regala

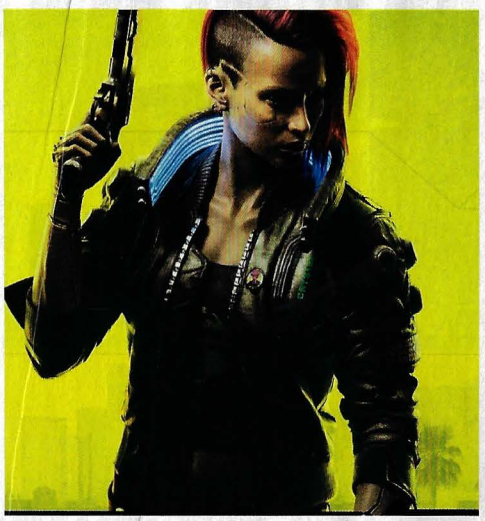
DRAKENSANG ANTHOLOGY

JUEGO VALORADO EN 10€

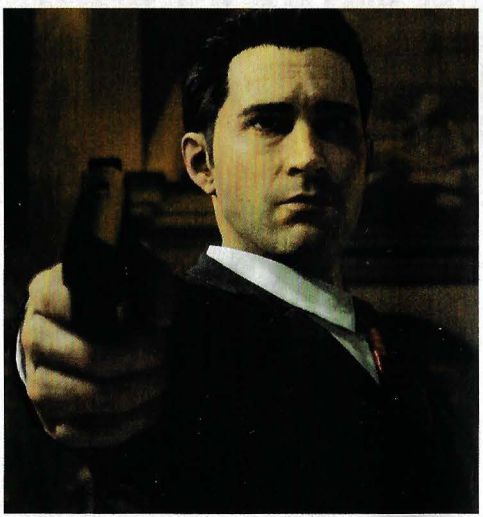


62 ¡VIVE EL MEJOR ROL DE FANTASÍA EN PC!
Disfruta de la saga «Drankensag» con tres juegos en los que vivirás aventuras sin fin, dirigiendo a tu grupo de héroes y guerreros.

28 MICROMANÍA 35 ANIVERSARIO
Revisamos la segunda década de vida de tu revista favorita. El salto a la Tercera Época, los juegos más destacados del momento y más...



18 CYBERPUNK 2077
El JDR más esperado de la década está a punto de llegar a nuestros PC. Prepárate para descubrir lo que te espera en el futuro distópico de Night City.



66 MAFIA
El remake del clásico de Illusion Softworks ya está aquí. Revive la fascinación del mundo del crimen organizado, más real que nunca.

78 IMMORTALS: FENYX RISING
Los dioses del Olimpo están en apuros y necesitan la ayuda de Fenyx. ¿Estás listo para sumergirte en la mitología griega?

ÍNDICE POR JUEGOS

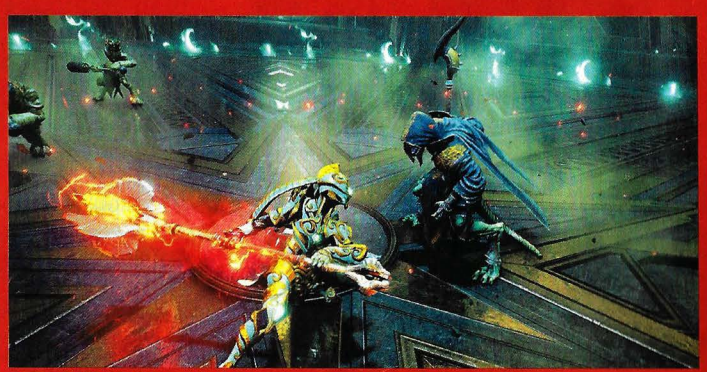
Apex Legends Free to Play **40**
ARMA III Sigue Jugando **39**
Assasin's Creed Valhalla Calendario **10**
Assasin's Creed Valhalla Preview **20**
Atomic Heart Work in Progress **38**
Baldur's Gate III Work in Progress **38**
Battlefield 3 Sigue Jugando **39**
Brawlhalla Free to Play **40**
Bugsnax Calendario **10**
Bugsnax Preview **24**
Cannibal Calendario **10**
Carrion Review **66**
Cloud Gardens Preview **24**
Conan Exile: Isle of Siptah Sigue Jugando **39**
Cyberpunk 2077 Calendario **10**
Cyberpunk 2077 Preview **18**
Depths: Pregistoric Survival, The Panorama Indie **36**
Destiny 2: más allá de la luz Calendario **10**
DiRT 5 Calendario **10**
Doom Eternal Sigue Jugando **39**
Drakensang Anthology Juego en descarga **62**
Dustborn Preview **24**
Elite Dangerous: Odyssey Work in Progress **38**
Falconeer, The Calendario **10**
Football Manager 2021 Calendario **10**
Fortnite Free to Play **40**
Fuser Calendario **10**
Genshin Impact Free to Play **40**
Godfall Primeras imágenes **6**
Godfall Calendario **10**
Grand Theft Auto: San Andreas Sigue Jugando **39**
Hard Bullet Realidad Virtual **37**
Hyperbolica Preview **25**
IB Cricket Realidad Virtual **37**
Immortals: Fenyx Rising Reportaje **78**
King of Seas Panorama Indie **36**
Little Nightmares II Coleccionismo **41**
Lord of the Rings: Gollum, The Reportaje **14**
Mafia Review **66**
Medal of Honor: Above & Beyond Realidad Virtual **37**
Monstrum 2 Work in Progress **38**
MYST Realidad Virtual **37**
NFS Hot Pursuit Remastered Calendario **10**
NUTS Preview **24**
Observer System Redux Calendario **10**
Occupy Mars Work in Progress **38**
Omno Preview **22**
Outer Worlds, The Sigue Jugando **39**
Pathless, The Calendario **10**
Pragmata Preview **25**
Quantum Prisoner, The Free to Play **40**
Radio the Universe Preview **25**
RIDE 4 Review **72**
Rogue Company Free to Play **40**
Shadow Warrior 3 Preview **25**
Siege Survival Prologue Work in Progress **38**
Spellbearers Panorama Indie **36**
Star Wars Squadrons Review **64**
Stardew Valley Sigue Jugando **39**
Strike VR Realidad Virtual **37**
System Shock Remake Work in Progress **38**
Tell me Why Review **70**
Valorant Free to Play **40**
Wait! Life is beautiful Work in Progress **38**
Worms Rumble Free to Play **40**
XIII Calendario **10**
Yakuza: like a dragon Calendario **10**

GODFALL

¡El combate de los dioses!

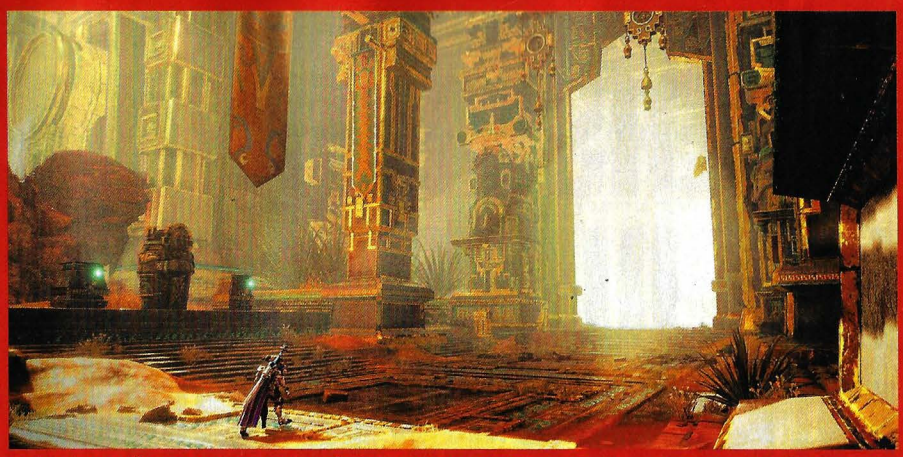
ACCIÓN **12 DE NOVIEMBRE DE 2020** **COUNTERPLAY GAMES/GEARBOX**

Uno de los primeros juegos que aparecerá en PS5 también llegará –¡y antes!– a nuestros PC. «Godfall» es la apuesta de Counterplay por un estilo de acción que combina una estética que recuerda a aquella serie de TV de hace décadas, "Caballeros del Zodiaco", con combates vertiginosos y en los que la técnica es la clave. Usando cinco clases de armas distintas –espada, espada doble, martillo de guerra, espadón y lanza–, armaduras legendarias y constantes mejoras en nuestros equipos, tendremos que combatir a un dios enloquecido que quiere acabar con el mundo de Aperion. ¿Estás dispuesto a aceptar el reto, caballero valoriano?



¿SOLO O EN COMPAÑÍA? La campaña de «Godfall» podrá completarse en solitario o en modo cooperativo para tres jugadores. ¿Cuál prefieres tú?

EXPLORA CUATRO REINOS ELEMENTALES EN TU AVENTURA. Las regiones de «Godfall» se ambientarán en los elementos Agua, Tierra, Aire y Fuego.



¡LA SALVACIÓN DE APERION ESTÁ EN TUS MANOS! Como caballero valoriano, enfúndate tu legendaria armadura y prepárate para combatir a un dios enloquecido que quiere destruir el mundo.

¿ESTÁS LISTO PARA MEJORAR, CABALLERO? La definición de «Godfall» como un "looter slasher" nos da la clave para avanzar: conseguir recompensas, mejorar las armas y las armaduras de los personajes.

¡AQUÍ SE EXIGE TÉCNICA DE COMBATE, CABALLERO! «Godfall», a diferencia de otros juegos basados en el combate, no se apoya tanto en un sistema de combos como en la técnica pura. Esquivas, bloqueos, usar las armas adecuadas contra cada enemigo y curarnos cuando sea necesario serán nuestras herramientas para vencer.

CIBERSEGURIDAD
LOS JUEGOS BAJO FUEGO ENEMIGO

Hay un juego en el que la mayoría participamos sin saberlo y que no disfrutamos. En él hay atacantes y defensores. Unos son hackers con intenciones variadas; normalmente malas. Otros, los encargados de velar por la seguridad de los servidores, levantarlos si los tiran y conseguir que el rendimiento no baje en los momentos más delicados. Es una batalla descomunal. Se pierden millones de horas y recursos. Y los jugadores, ¿qué opinan?

Los ataques DDoS pueden sonar a empresas serias que pierden millones cuando son objeto de ello. La Denegación Distribuida de Servicio puede ser algo tan sencillo como que un servidor no es capaz de responder a las peticiones de los clientes y termina por colapsar. Pero también nos encontramos esta situación con los videojuegos. La hemos vivido muchas veces, este año con una demanda de Ubisoft contra quienes atacaron «Rainbow Six Siege». Aunque, realmente sonadas fueron las que tumbaron Xbox Live o la de 2011 contra Sony y su PlayStation Network.

ÁREA OBJETIVO	TOTAL DE ATAQUES	CLASIFICACIÓN GLOBAL
ESTADOS UNIDOS	147.034.562	1
RAE DE HONG KONG	1.683.439	16
REINO UNIDO	1.068.738	2
SINGAPUR	891.319	15
JAPÓN	753.653	6
CHINA	386.584	9
COREA DEL SUR	352.368	17
CANADÁ	57.333	7
ALEMANIA	15.044	4
TAIWÁN	13.882	18

Top Target Areas for Web Application Attacks – Gaming
July 2018 – June 2020

TARGET AREA	ATTACK TOTAL	GLOBAL RANK
United States	147,034,562	1
Hong Kong SAR	1,683,439	16
United Kingdom	1,068,738	2
Singapore	891,319	15
Japan	753,653	6
China	386,584	9
South Korea	352,368	17
Canada	57,333	7
Germany	15,044	4
Taiwan	13,882	18

Fig. 5 – Three of the top five targets in the gaming industry have strong mobile gaming presences, proving that criminals target mobile games just as frequently as they target other platforms.

Akamai Intelligent Security Starts at the

PRINCIPALES ÁREAS OBJETIVO DE ATAQUES a aplicaciones web de videojuegos entre julio de 2018 y junio de 2020

Si hace diez años los ataques se realizaban desde ordenadores, con líneas de un megabit o servidores descuidados, ahora hay miles de millones de dispositivos conectados a la Red. La cantidad de atacantes es abrumadora. También, tenemos mucho más ancho de banda y potencia. Aparte de nubes de servidores distribuidas a nivel mundial, con posibilidades inmensas.

Han cambiado las reglas del juego, incluso con nuevos participantes como la IA o el Internet de las Cosas, al servicio de quien no deberían estarlo. Expertos en seguridad piensan principalmente en dos tipos de ataques en el mundo de los videojuegos. Los que realiza un usuario contra otro, para que no pueda conectar desde su equipo, por fastidiar, y los que buscan dinero. Estos últimos, normalmente contra empresas a las que extorsionar.

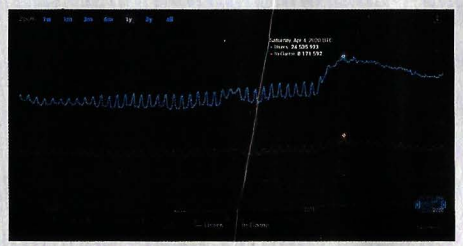
Un mercado jugoso

Los juegos se han convertido en foco para empresas grandes, medianas y pequeñas. Todas tienen sus ojos en los 4.000 millones de jugadores que se esperan en 2025 y quieren un trozo del pastel que movió 159.000 millones de dólares en 2019 y se espera que pase de 200.000 en 2023.

Según afirma la compañía Akamai en su informe sobre el estado de Internet y seguridad, entre

RÉCORD DE JUGADORES Y PELIGRO MÁXIMO

Durante los meses pasados, con la crisis mundial de la COVID-19, el sector de los videojuegos ha sido uno de los pocos que han visto sus cifras crecer. Sobre todo, con el número de usuarios que se conectan para jugar. Que cierren las casas de juego, bares, pubs o centros de eSports hizo que el PC en el hogar y los móviles tomaran el relevo de estos. Aplicaciones como Discord han visto un incremento de usuarios espectacular. En marzo, Steam empezó a comunicar jornadas de récord, un mes tras otro. Concretamente, el 4 de abril se conectaron 24 millones de jugadores. De estos, ocho millones llegaron a jugar de forma simultánea al catálogo de juegos que dependen de la plataforma de Valve.
steampowered.com



HASTA AHORA, LOS SERVIDORES DE STEAM han aguantado bastante bien el incremento de uso de sus servidores durante la crisis de la Covid-19.

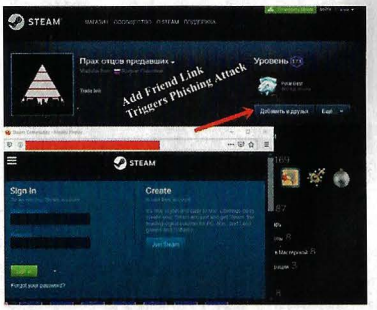
10.628.755.494

ATAQUES CONTRA APLICACIONES WEB SE REGISTRARON ENTRE 2018 Y 2020
De estos, 152.256.924 se centraron en la industria de los videojuegos, según datos de Akamai.

ÁREA DE PROCEDENCIA	INTENTOS MALICIOSOS DE INICIO DE SESIÓN
ESTADOS UNIDOS	34 935 239 915
CHINA	4 871 373 517
RUSIA	4 057 633 311
BRASIL	4 047 223 074
TAILANDIA	3 647 391 930

Fuente: Akamai

ROBO DE CREDENCIALES Y ABUSO entre julio de 2018 y junio de 2020



HAY TERCEROS QUE OFRECEN SUS SERVICIOS automatizados para el robo de cuentas en, por ejemplo, Steam.

julio de 2018 y junio de 2020, registraron más de 10 mil millones de ataques dirigidos contra aplicaciones web de sus clientes.

Entre los ataques mencionados se cuentan 152 millones contra el sector de los juegos. Akamai registró 3.072 ataques DDoS entre julio de 2019 y junio de 2020. Otro peligro es el intento de robo de identidades en servicios para jugar. Donde se llevó un 10% de los 100.000 ataques reportados desde julio de 2018 a junio de 2020.

> **"Los videojuegos sufrieron un 10% de los 100.000 ataques reportados por Akamai entre julio de 2018 y junio de 2020"**

Las compañías responsables de la seguridad ofrecen sus productos, que cada vez se integran en más puntos de la cadena de comunicación. Ya no se trata de poner en marcha más servidores cuando hay un ataque. La idea es conseguir que los ataques no salgan del origen. Si estos no lo paran, lo suyo es que haya más oportunidades antes de que un DDoS tumbe el servidor.

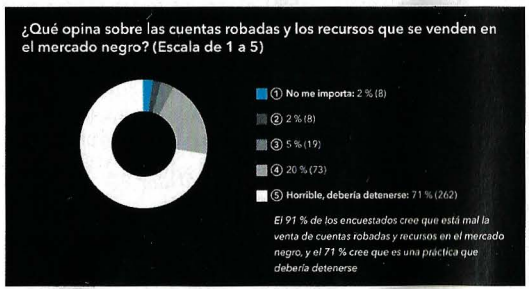
Objetivos y origen

En el sector de los videojuegos, Estados Unidos, Hong Kong, Reino Unido, Singapur y Japón están en los primeros puestos de víctimas por número de ataques entre 2018 y 2020. Sin embargo, los países de origen no coinciden del todo. Si bien es EE.UU. el que tiene más casos, por encima de 68 millones registrados, Rusia, Turquía, Países Bajos e indonesia siguen en la relación de atacantes.

La preocupación de los jugadores solo parece llegar al 20% de los encuestados por Dreamhack y Akamai en 2020. El trabajo de concienciación necesita seguir adelante a todos los niveles, de cara a apuntalar la seguridad.

No se trata solo de proteger las cuentas de juegos. Los delincuentes no hacen excepciones, ni se rigen por un código ético.

Protegernos, como comunidad, es hacerlo también con los videojuegos en general. Se trata de la red de usuarios más amplia de Internet y es importante conocer los problemas. Así será más sencillo usar las herramientas disponibles y protegerse, para tener la mejor experiencia posible.



A UN 2% DE LOS JUGADORES no parece importarle demasiado el tema de las cuentas robadas, mientras un 78% opina que deben tomarse medidas contundentes para evitarlo.

LOS JUGADORES OPINAN

En primavera, con el primer confinamiento en marcha para diversos países del mundo, la compañía Akamai hizo una encuesta en colaboración con Dreamkack. La empresa de eSports cuenta con millones de usuarios, profesionales en la gestión de eventos y muchos equipos que puedan ayudar a tomar el pulso al sector. 1.253 jugadores europeos con sus respuestas, más una segunda ronda con 369 de los encuestados originales, han servido para crear un informe de referencia.

La idea general es que, no solo las empresas de juegos han de poner todas las medidas posibles para evitar problemas. Desde el robo de cuentas o datos personales hasta la caída del servicio, parece obvio que las compañías deben esforzarse para evitar estos hechos. Pero también es general pensar en que el usuario debe aprovechar los medios que se le ponen a mano. Si una cuenta admite autenticación en dos pasos y otras medidas de seguridad, conviene usarlas. Es más, nunca debería caer en saco roto el consejo de cambiar las contraseñas cada mes. Esto y, por supuesto, que sean lo más complejas e ilegibles posible. ***www.akamai.com***

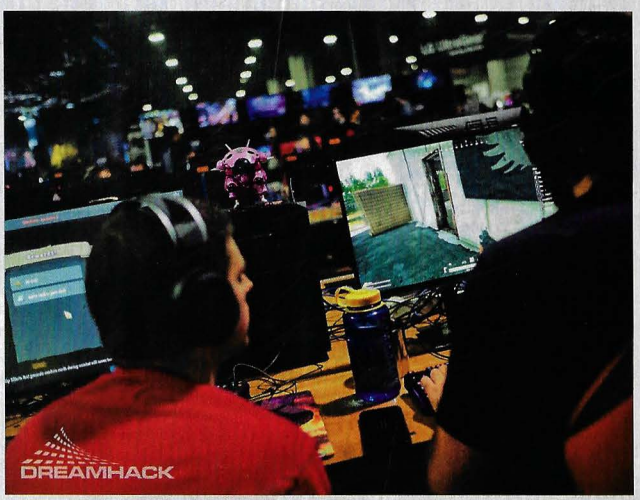


Foto: Dreamhack. Autor: Kim Ventura.

EL OBJETIVO DE LOS ATAQUES

Cuando se trata de ataques contra el sector de los videojuegos, estos son principalmente de tipo SQLi y LFI. Los primeros buscan cadenas de texto e información que pueda contener datos personales. En realidad, cualquier cosa puede dar pistas para conseguir las credenciales de inicio de sesión. En el caso de LFI, los ataques aprovechan trozos de código que se ejecuta en el servidor. Estos pueden revelar información sobre la configuración del sistema o aprovechar fallos de seguridad. Robar datos suele ser el objetivo más habitual cuando se ataca a entornos de juegos, pues a partir de estos se puede ganar acceso a las cuentas o lucrarse con ello.

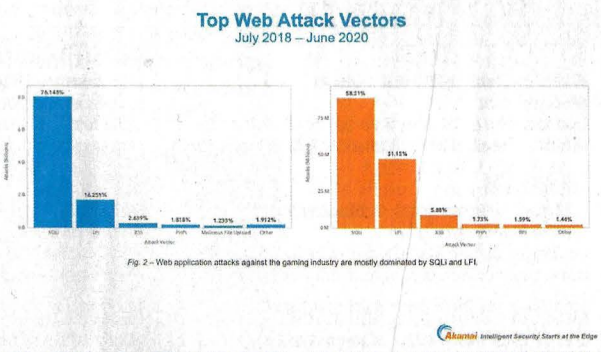


Fig. 2 – Web application attacks against the gaming industry are mostly dominated by SQLi and LFI.

ROBAR DATOS DE LOS JUGADORES, información de cuentas o ganar acceso a estas es lo más habitual en los ataques a servicios de videojuegos.

NOVEDADES DE NOVIEMBRE

Esa época del año llena de novedades por KO

Need for Speed», «DiRT 5», «Destiny 2», «Football Manager», «Yakuza», «Assassin's Creed», «Cyberpunk 2077», y hasta un «Call of Duty» se mezclan con otros lanzamientos este noviembre. La sobredosis de grandes nombres no está reñida con quienes intentan arañar un hueco en nuestras colecciones. Pero es una tarea difícil, por muchas horas que tengamos que pasar en casa por la pandemia. Eso sí, eliminamos de la lista los eventos presenciales y pensamos en si 2021 nos permitirá volver a alguna feria de videojuegos, en cualquier lugar del mundo, de forma tradicional.

OCTUBRE 2020: LANZAMIENTOS

Need for Speed: Hot Pursuit Remastered. La velocidad de este «NFS» y sus circuitos vuelven renovados.

DiRT 5. Se sale de la competición realista y nos lleva a circuitos embarrados, con editor y todo.

Assassin's C. Valhalla. Hace tiempo que se barajaba un juego de la saga con ambientación vikinga.

Destiny 2: Más allá de la luz. El nuevo episodio de la saga rompe con el pasado y trae muchas novedades.

Fuser. Harmonix sigue con su especialidad, la música, justo a tiempo para practicar antes de Navidades.

Observer System Redux. Otra versión renovada de un juego, que llega con sus misterios en el año 2084.

The Falconeer. El mundo de The Great Ursee es escenario para este juego lleno de magia y dioses.

XIII. Seguimos con los juegos clásicos que vuelven antes de, quizás, empezar una nueva saga.

Yakuza: Like a Dragon. Buenas noticias con la saga «Yakuza», que tiene en el PC su hogar más potente.

Bugsnax. Con aire de juego infantil, este título de plataformas es una aventura con cierta crítica social.

Godfall. Una de las grandes novedades de este mes es este título de acción y combate en tercera persona.

The Pathless. Los creadores de «ABZÛ» traen un juego de exploración a vista de águila.

Cyberpunk 2077. Poco que contar ya de este juego de rol, que puede encumbrar de nuevo a CD Projekt.

Football Manager 2021. Cada entrega anual se ha convertido ya en una tradición. Como el turrón.

Cannibal. Este indie salta de los zombies a los caníbales, con más humor que en las películas gore.

EVENTOS A SEGUIR

2-4 November 2020
Develop:Brighton
Insight:Inspiration:Networking

Develop:Brighton Digital 2020, del 2 aa 4 de noviembre, desde Brighton y en formato online, contará con Bethesda, Sumo Digital, Media Molecule y más.
www.developconference.com

PAX UNPLUGGED

PAX UNPLUGGED, del 20 al 22 de noviembre 2020 en Philadelphia y Online, reunirá a multitud de desarrolladres y jugadores con todas sus familias..
unplugged.paxsite.com

AWS re:Invent

RE:INVENT 2020, del 30 de noviembre al 18 de diciembre, online, son tres semanas de sesiones y exposiciones con la última tecnología.
reinvent.awsevents.com

PRÓXIMAMENTE...

4º TRIMESTRE DE 2020

IMMORTALS FENYX RISING
■ **3 de diciembre 2020** ■ **Ubisoft**
■ *ubisoft.com*
Una sorpresa en el evento virtual de Ubisoft en los últimos meses, el antes llamado «Gods & Monsters».

THE MEDIUM
■ **11 de diciembre 2020** ■ **Bloober Team**
■ *www.blooberteam.com*
Los desarrolladores de «Layers of Fear» volverán a causarnos desazón con su terrorífica aventura.

MEDAL OF HONOR ABOVE AND BEYOND
■ **11 de diciembre 2020** ■ **Respawn Ent.**
■ *ea.com*
RV de la mano de Respawn Entertainment, y con el apoyo de Electronic Arts, que llega para impresionar.

MONSTER HUNTER (PELÍCULA)
■ **Diciembre 2020** ■ **Sony Pictures**
■ *www.monsterhunter.movie*
Milla Jojovich interpreta un papel protagonista en otra saga de videojuegos que llega al cine este año.

CES 2021
■ **11 a 14 de enero 2021** ■ **Online**
■ *www.ces.tech*
Será la primera vez que la exposición de tecnología se convierta en un evento totalmente online.

BLIZZCONLINE
■ **19 y 20 de febrero 2021** ■ **Online**
■ *www.blizzard.com*
Con cambio de formato, pero sin dejar de lado a los fans, la feria de Activision Blizzard volverá online.

Y PARA 2021 Y MÁS...

MOBILE WORLD CONGRESS
■ **Junio de 2021** ■ **Online**
■ *www.mwcbarcelona.com*
Puede que un evento de este tipo gane en novedades presentadas con un formato online, más inmediato.

GDC 2021
■ **19 a 23 de Julio de 2021** ■ **San Francisco**
■ *gdconf.com*
La conferencia de se retrasará cuatro meses y se celebrará a mediados de año con un evento híbrido.

NIER REPLICANT VER.1.22474487139...
■ **23 de Abril 2021** ■ **Square-Enix**
■ *nier.square-enix-games.com*
Esperadísimo por muchos jugadores, la nueva entrega de la obra de Yoko Taro ya tiene fecha.

CRUNCH TIME: LA HISTORIA SE REPITE

Ni los estudios más consagrados se libran del apretón final en el desarrollo de juegos, en el que se sacrifican interminables horas de sueño y ocio. ¿Es evitable?

Paco Delgado
Director de Micromanía

Hace algunas semanas, CD Projekt RED se dedicaba a lanzar una serie de vídeos para calentar el lanzamiento inminente de «Cyberpunk 2077», al tiempo que empezó a hablarse del hecho –confirmado oficialmente por el propio estudio– de que hasta ellos habían tenido que aplicar el odiado "crunch time" para poder cumplir con la fecha de lanzamiento de su esperadísimo juego. ¿Qué es el "crunch time"? Bueno, aunque seguro que lo sabes, nunca está de más recordar que, por lo general, poco antes del lanzamiento de un juego se suelen echar horas extra para aburrir, y llegar así a tiempo a la fecha oficial, y que esté disponible sin tener que recurrir a los temidos retrasos de última hora. Esto no implica –como seguro sabrás– que el juego esté pulido al 100%. También, por lo general, lo más común es encontrarnos con juegos que tengan "bugs" –de mayor o menor importancia– y que, a los pocos días de estar disponibles, los sucesivos parches empiecen a estar disponibles para arreglar esos problemillas que suelen acompañar al estreno de un título. Y si es un juego grande, ambicioso, esperado, los parches pueden ser muchos y de gran tamaño.

No, no estoy diciendo que nos vayamos a encontrar con un «Cyberpunk 2077» lleno de problemas en su estreno. El retraso –los retrasos– del lanzamiento que CD Projekt RED había previsto originalmente es buena señal, de hecho. Si un estudio cuenta con la libertad suficiente para decidir algo así, es porque sabe que es algo necesario para satisfacer a los jugadores.

Y es de agradecer. Pero esa noticia de que CD Projekt RED haya tenido que imponer ese tiempo extra a los miembros del equipo para que el juego llegue a tiempo, y en condiciones, se ha convertido en un pequeño escándalo en las últimas semanas. Y, la verdad, no hay para tanto. Es algo de lo más normal. De hecho, ni siquiera las medidas tomadas han sido excesivas.

Sí, es normal

Nunca he trabajado en el desarrollo de un juego. Como se suele decir, el que tiene talento diseña y, el que no, enseña. O, en este caso, escribe. Pero sí he tenido contacto durante muchos años con estudios y desarrolladores. Y el "crunch time", lo de echar más horas que el reloj de la Puerta del Sol semanas antes del lanzamiento de un juego, es de lo más habitual. ¿Es deseable? No, claro. Más si estás trabajando en el equipo que corresponda. Pero la dinámica del mercado funciona así. Más cuando se trata de una gran producción, en la que se ha invertido mucho y, si se trata de un juego de una gran compañía –con los inversores esperando beneficios tras las ventas de un producto–, la cosa es todavía peor.

Esas leyendas de estudios japoneses cuyos miembros prácticamente vivían en las oficinas y dormían bajo sus mesas no son tales. Es real. Y se ha extendido y generalizado. Los desarrollos son cada vez más complejos y caros. Nadie se libra de que, llegado el momento crítico, haya que establecer un período de "crunch time" para cumplir las fechas. Otra cosa es que eso se produzca en un tiempo concreto y definido, y otra que se entre en lo que se llama un "development hell". Es decir, un retraso continuo por cambios radicales en diseño. Lo que pasó durante años con «Duke Nukem Forever» y lo que, parece, ocurre con «Beyond Good & Evil 2». Lo de «Cyberpunk 2077» es una contrariedad para los miembros del estudio. Pero es normal. No deseable. Pero no un escándalo. Ni de lejos. Es la industria.

"Evitar el "crunch time" en el desarrollo de videojuegos es un objetivo prácticamente utópico"

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

PLAN RECUPERACIÓN COVID
El Gobierno ha presentado el plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia con el sector de los videojuegos entre las industrias incluidas.
www.lamoncloa.gob.es

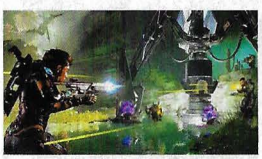
TERCERA EDICIÓN DE AYUDAS AEVI
La Asociación Española de Videojuegos, ha dotado de ayudas hasta 10.000 euros para impulsar el desarrollo.
www.aevi.org.es

TEMPLADO

HORIZON ZERO DAWN
El juego, que abandonó la exclusividad de PS4, vendió 716.000 unidades en su primer mes. Tanto como «The Witcher 3» en sus inicios.
store.steampowered.com/app/1151640

YAKUZA TENDRÁ PELÍCULA OCCIDENTAL
Pese a ser de SEGA, la película que veremos de «Yakuza» tendrá factura occidental, de 1212 Entertainment y Wild Sheep Content.
unity.variety.com

FRÍO



AMAZON CIERRA CRUCIBLE
Ni siquiera ha salido de la beta, tras un lanzamiento calamitoso. El juego de Amazon cierra tras cinco meses y poco contenido.
www.playcrucible.com

DESPIDOS EN BLIZZARD
Hasta 450 trabajadores han salido de las oficinas de Blizzard en Europa, con el cierre casi total de su delegación en París.
www.blizzard.com

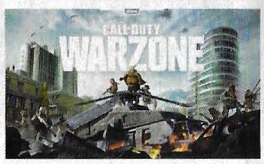
EL TERMÓMETRO

CALIENTE

GOG GALAXY 2.0
La nueva tienda de CD Projekt permitirá comprar y añadir títulos de otras plataformas, aunque aún está en período de pruebas.
www.gog.com

AMONG US
El juego de InnerSloth pasó de apenas 100.000 espectadores en Youtube a más de cuatro millones entre agosto y septiembre.
store.steampowered.com/app/945360/Among_Us

TEMPLADO



SEGURIDAD EN CALL OF DUTY
A pesar de que saltó la noticia, la seguridad de las cuentas de «Call of Duty» parece bajo control, según tuvieron que desmentir desde Activision.
activision.com

UNITY CON LOS FREE2PLAY
Game Grow es el programa de Unity, que promete más facilidades a la hora de producir juegos gratuitos.
www.unity.com

PAYDAY 3
Las primeras imágenes del juego de Starbreeze arrojan un poco de luz el estudio.
twitter.com/PAYDAYGame

FRÍO

RECTA FINAL EN CD PROJEKT
Han necesitado semanas con un solo día de descanso para lanzar «Cyberpunk 2077» a la vez que las nuevas consolas.
www.bloomberg.com

BLIZZARD Y WOW
El retraso de «Shadow Lands» ha traído varios parches previos y la devolución de las reservas a quien lo pidiera.
www.blizzard.com

35 AÑOS JUNTOS

En 1985 el cine y la música reinaban en la cultura y el entretenimiento. Es el año de discos como "Brothers in arms", de Dire Straits, o "This is the sea", de los Waterboys. "Regreso al futuro" o "los Goonies" arrasan en los cines. Y en España, mientras la movida agoniza, surge Micromanía, que nos ha acompañado 35 años.

Ignacio Pérez Dolset
Consejero Delegado y fundador de Ilion Animation Studios, U-tad y Pyro Studios

U-tad
CENTRO UNIVERSITARIO
DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

Quién nos iba a decir entonces que los videojuegos, un entretenimiento que parecía limitado a tan solo un puñado de frikis, se iban a convertir con el paso de los años en la mayor industria de entretenimiento en todo el mundo.

Todos recordamos títulos como «Jet Set Willy», «Everyone´s a Wally», «Abu Simbel Profanation», «Back to Skool» o «La Abadía del Crimen», que forman ya parte de la historia vital y emocional de los pioneros en esto del entretenimiento electrónico.

Después vendrían títulos que expandirían este universo de jugadores: «Civilization» «Tomb Raider», «PC Fútbol» y otros muchos. Los jugadores éramos entonces minoría; ahora somos legión.

Profesionales y lectores por igual

Para los que nos hemos dedicado profesionalmente a esto de los videojuegos, pero también para los millones de lectores de la revista a lo largo de todos estos años, Micromanía ha sido la Biblia; nuestra guía de viaje en estos apasionantes 35 años de transformación de una industria, desde los sótanos y los garajes hasta una gigantesca industria mundial, con productos de consumo masivo.

Es imposible mencionar el titulo de la revista sin que surjan los recuerdos de las cacofonías de los juegos en cassette, la irrepetible sensación de la pantalla de carga de un juego de 8 bits cuando soñábamos con el día que los juegos tuvieran ese nivel de calidad gráfica. El mantra, tantas veces repetido, de que los videojuegos ya habían llegado a un nivel visual insuperable.

Con «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», con la saga de «Monkey Island», con «Tomb raider», «Quake» o «GTA» parecía que hubiéramos alcanzado el límite de lo posible; que los juegos habían alcanzado un realismo insuperable.

¡Cuánto nos equivocamos viendo todo lo conseguido, todo el camino recorrido y todo el camino por recorrer! Con los nuevos títulos y con nuestra revista Micromanía; sí, NUESTRA, porque Micromanía ya es un poco de todos nosotros

La emoción de una portada

Cuando desde Pyro Studios lanzamos la saga «Commandos», recibimos multitud de premios y tuvimos muchísimas portadas en revistas por todo el mundo, pero ninguna fue tan importante ni nos llegó al corazón como las portadas y los premios de Micromanía, la revista que llevábamos en el corazón desde hace tantos años, como profesionales y como lectores.

Así que solo me queda decir: "muchas gracias Micromanía".

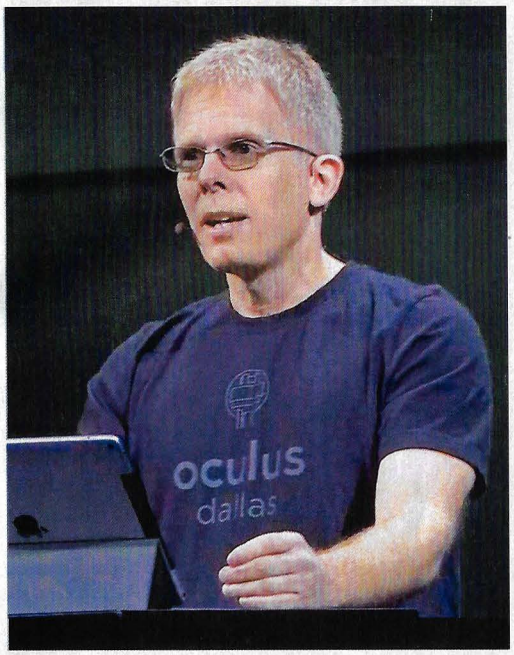
Muchas gracias a todos los que lo habéis hecho y lo seguís haciendo posible durante estos treinta y cinco años.

Y muchas gracias por el apoyo que siempre ha habido al desarrollo de software español desde las páginas de la revista. Larga vida.

"Micromanía, tras estos 35 años, es ya un poco de todos nosotros, profesionales y lectores"

LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.

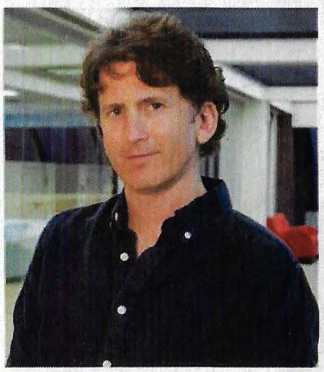


"Todo converge en nuestra VR y es un alivio. Fue duro el drama de años atrás", J. Carmack, con Oculus Quest 2.

"El plan es dejarlos solos", dice Phil Spencer, responsable de gaming de Microsoft, sobre Bethesda, tras la compra de la compañía.

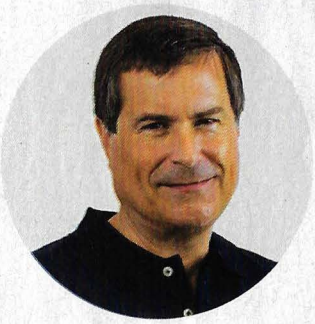
"Tras más de 30 años, he decidido dejar los videojuegos y centrarme en mi segunda pasión, la fauna". Michel Ancel deja Ubisoft.

"El desarrollo de juegos es un choque fantástico de talentos y habilidades, siempre me asombra". G. Edmondson, Creative Assembly.



"Nuestro socio más longevo y cercano durante toda mi carrera ha sido Microsoft". Todd Howard de Bethesda Game Studios.

"Lo que importa de verdad es que la jugabilidad funcione". David Braven sabe qué es lo importante en cuanto al desarrollo de juegos.



"No hay mayor libertad que hacer juegos donde las leyes de la física no han de aplicarse". Richard Jolly, Splash Damage.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA

¿QUÉ... tenemos que hacer con las cajas metálicas de las ediciones de coleccionista que no traen disco?

¿POR QUÉ... nos duran tan poco los mandos tipo HOTAS, ahora que los necesitamos más que nunca?

¿CUÁL... será el siguiente juego de CD Projekt Red, si no es un «The Witcher»?

¿CUÁNTO... podemos esperar hasta que haya un juego llamado «Star Citizen» con un sello de "terminado" encima?

¿CÓMO... se le dice con delicadeza a un jugador de consola que los 60 Hz se quedaron atrás hace años en PC?

¿CUÁNDO... se impondrá el Ray Tracing como característica básica en un videojuego?

¿QUÉ... ha pasado entre el primer «Age of Empires» remozado y el tercero, para que parezcan de sagas diferentes?

¿POR QUÉ... Microsoft no activa el juego en la nube para Win 10, si dice que ya funciona?

THE LORD OF THE RINGS GOLLUM

Tú siempre serás... ¡mi tesoro!

¡Hemos de evitar a los orcos, mi tesoro! ¡Pero lo haremos golpeando y mordiendo! Nooo... Debemos escapar por las sombras... **¡Mataremos si es necesario! ¡Gollum! ¡Gollum!**

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** Daedalic Entertainment
- **Fecha prevista:** 2021

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de aventura y acción**, ambientado en la Tierra Media y ela mundo de El Señor de los Anillos.
- Nos metermos en **la piel de Gollum,** en una historia situada antes de lo conocido por los libros y las películas.
- El diseño de acción usará **de forma intensiva el sigilo** y la evasión.
- Nuestros enemigos podrán **localizarnos por la luz y el sonido**.
- Los escenarios ofrecerán **un diseño muy vertical**, que definirá también la jugabilidad y la acción.

Todos, en mayor o menor medida, nos preguntamos qué pasó antes de que Bilbo se quedara con el anillo que tenía Gollum...

–El tramposo Bolsón nos engañó. ¡Nos lo robó! ¡Gollum!

Los fans de la Tierra Media anhelamos saber más de lo que ocurrió en este fantástico mundo antes de que Frodo se encaminara hacia Mordor...

–El amo nos cuidará por el camino. ¡El amo es bueno!

–¡No! Quiere el tesoro. ¡Es nuestro!

Así que... ¿Qué pasó, antes de El Señor de los Anillos? ¿Qué paso, antes de la historia de El Hobbit? A esas preguntas Daedalic intentará dar algunas respuestas en 2021, cuando llegue «The Lord of the Rings: Gollum», y nos descubra parte de la historia oculta de la Tierra Media. Y, en el centro de todo, el personaje que siempre ha sido el eje de libros y películas: Gollum. La atormentada criatura que asesinó, robó, perdió y se desquició por el poder del anillo único. La historia oculta de la Tierra Media, en suma.

Oscuridad en Mordor

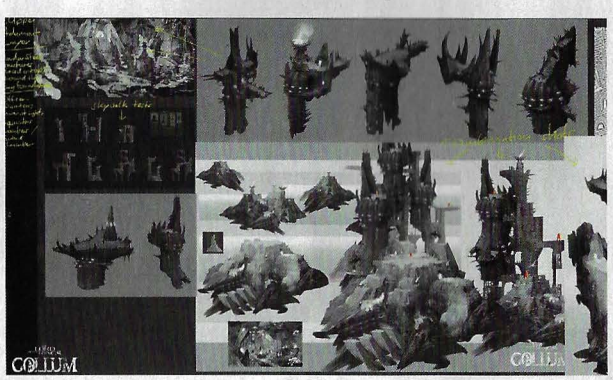
No. Se lo hemos preguntado a Daedalic y «Gollum» no tendrá nada que ver con la anunciada serie de TV de Amazon. Tampoco narra

"Gollum siempre fue el eje de la historia de La Tierra Media. Ahora, también es protagonista"

Durante la primera demo que vimos de «Gollum» el objetivo era escapar de Barad-dûr. El diseño vertical de los escenarios de la torre, el uso de luz y oscuridad -¡y el sonido!- para pasar desapercibido ante los guerreros orcos, y el uso del sigilo como arma, ofrecían una experiencia única en el universo de La Tierra Media.

REINVENTANDO LA TIERRA MEDIA

El diseño vertical es algo que Tolkien identifica claramente en su obra en muchas descripciones de escenarios y lugares. Daedalic ha tomado este concepto -también conocido por las películas- y lo está llevando al límite en muchos escenarios de «Gollum». Espera ascensos desafiantes.



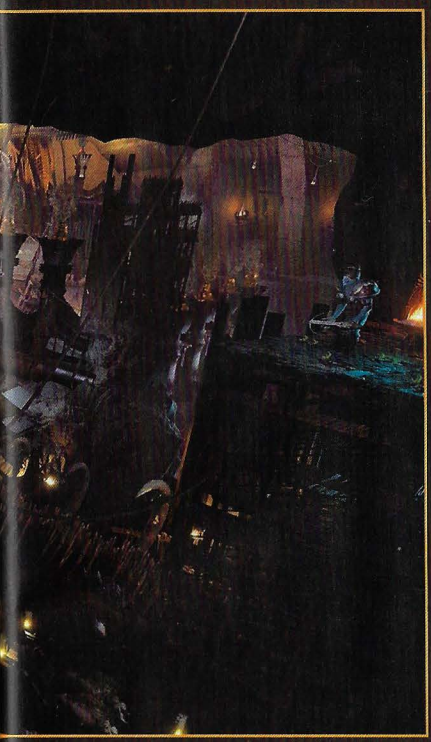
Edificios, torres, ciudades, montañas... En «Gollum», interiores y exteriores aportarán algo más que un decorado al diseño de acción y jugabilidad. El desafío de trepar, arrastrarse, esconderse, correr, agazaparse en las sombras, es algo que influirá en el diseño del mundo.

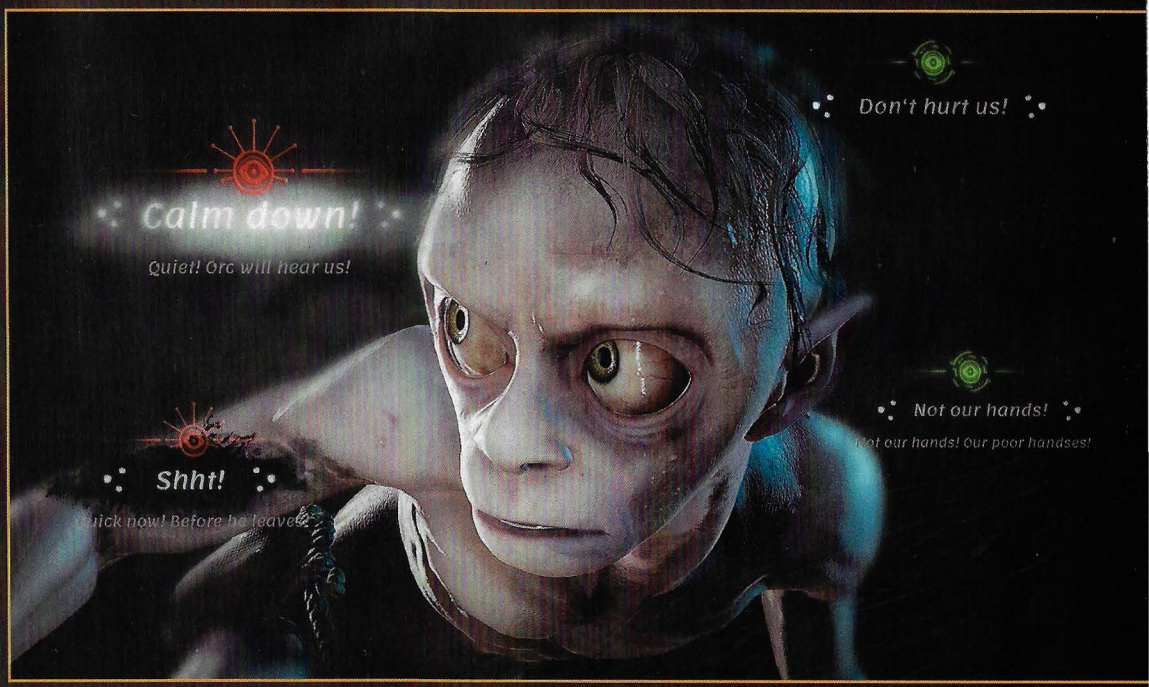
ninguna historia conocida de los libros ni las películas. De hecho, será un historia anterior a todo lo que sabemos por esas fuentes.

«Gollum», en cierto sentido, quiere ser una reinvención de la Tierra Media. Daedalic nos contó que han intendo respetar todo lo que películas y libros han aportado en el imaginario colectivo de los fans, pero queriendo hacer algo único e inédito. El mismo protagonista, Gollum, ofrecerá un aspecto diferente a todo lo visto en el cine y el arte creado por fans. Pero sin dejarlo de lado.

La acción de «Gollum», al ser un personaje que no es un guerrero ni poderoso, apostará por el uso del sigilo, el ataque "táctico" por sor-

La verticalidad de muchos de los escenarios de «Gollum» será un elemento clave del diseño, tanto de niveles como de acción. Plataformas, sigilo, ajustes en los saltos, exploración al milímetro... Y, siempre, la posibilidad de una caída fatal tras un error. «Gollum» será algo muy diferente en los juegos de El Señor de los Anillos.





El sistema de elecciones para Gollum usa la dualidad de su personalidad al tomar decisiones críticas. Ante la opción de distintas acciones, pasaremos de una a otra, haciendo que tengan más o menos peso, hasta escoger una final.

presa –por la espalda–, huyendo de la luz, evitando hacer ruido y usando la exploración, la ocultación, para avanzar.

Lo que hemos podido ver en la demo que nos hizo Daedalic realmente nos sorprendió, descubriéndonos un diseño de escenarios en que la verticalidad –ojo, que la primera misión era escapar de Barad-dûr– influirá decisivamente en la jugabilidad.

Gollum podrá arrastrarse, trepar, escalar, saltar, siempre desde una perspectiva en tercera persona. Pero tampoco estará solo, pues contará con aliados, desde elfos hasta bestias, pasando por personajes clave de La Tierra Media, como el mismísimo Gandalf el Gris, muy distinto a como lo conocemos por el cine.

En concreto, para salir de una de las estancias de Barad-dûr, Grashneg, un humano, nos ayudó a romper bloqueos para escapar. Y eso fue, solo tras mucho subir, caer, trepar y esquivar, el comienzo de la aventura. Fuera, el cielo negro de Mordor esperaba. ¿Querrás ayudar a Gollum?

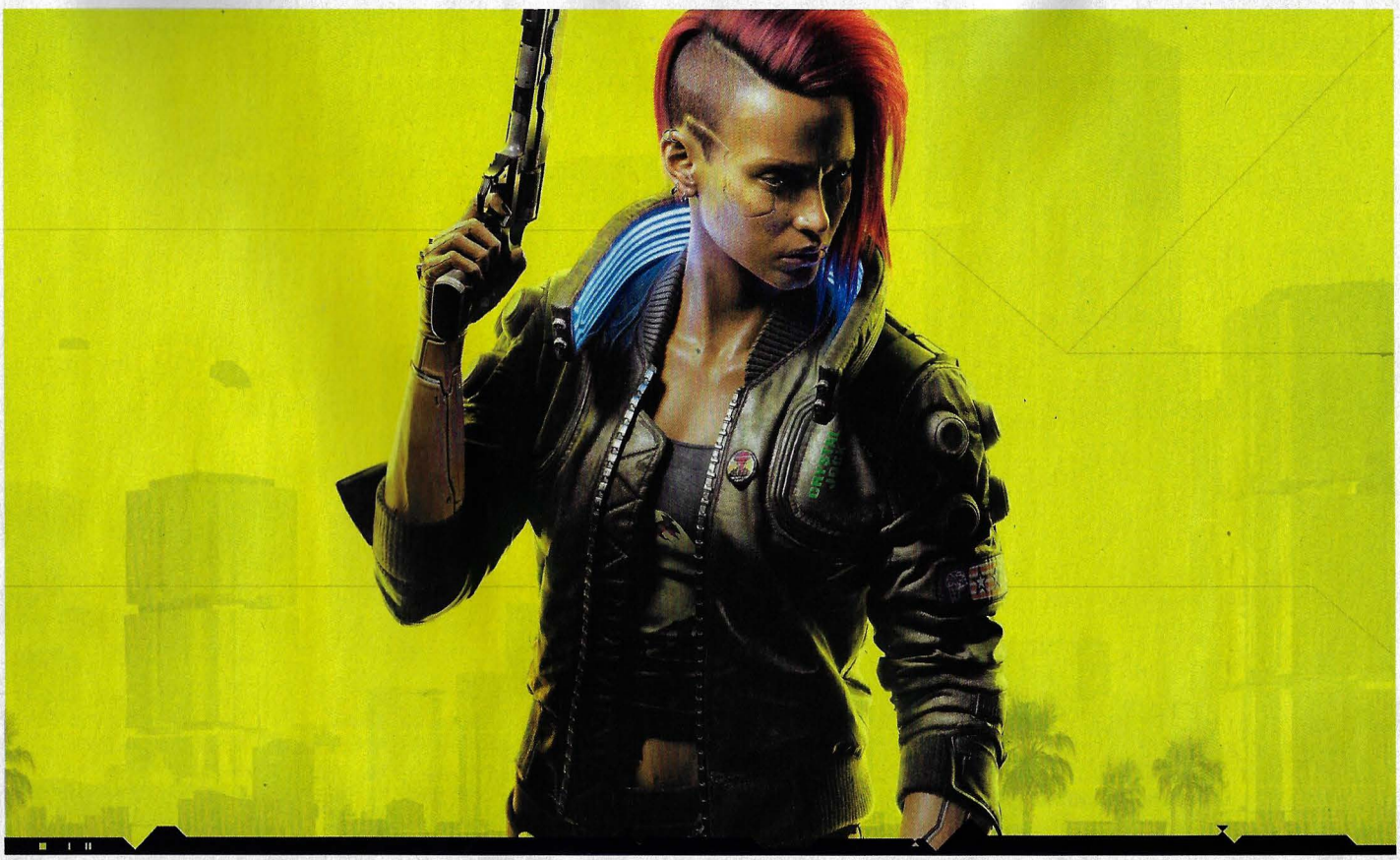
–Síii. El jugador nos ayudará.

–¡Pero no tendrá el tesoro! ¡Es nuestro! ¡Gollum! **A.P.R.**

¡NO, NUNCA HAS VISTO ASÍ A LOS HABITANTES DE LA TIERRA MEDIA!

Los personajes de «Gollum» se están diseñando buscando múltiples detalles únicos de personalidad, para recrear la obra de Tolkien, pero intentando alejarse de las películas. Es como reinventar la Tierra Media el milímetro.

Los orcos poseen ya un aura arquetípica que, pese a todo, en «Gollum» quiere aportar toques distintivos. Cada raza, especie y personaje individual intentará ofrecer detalles de originalidad, tanto en su indumentaria como equipo.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** CD Projekt RED
- **Distrib.:** Bandai Namco
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 19 de noviembre de 2020

www.cyberpunk.net

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y rol,** ambientado en un futuro distópico en la urbe de Night City.
- **Seremos V, un mercenario cyberpunk,** encargado de localizar el implante cibernético que otorga la vida eterna.
- Contaremos con **tres "caminos de vida",** el equivalente a las típicas clases del género.
- Podremos **jugar como hombre o mujer.**
- Cada **decisión, acción, diálogo y eleccion del camino de vida,** marcará el desarrollo de la historia y las alianzas y enemigos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Decir que el juego de CD Projekt RED es uno de los más esperados de la década es quedarse corto. Un JDR del que se esperan posibilidades casi ilimitadas.

CYBERPUNK 2077

¡El futuro del rol ya está aquí!

La vida no es nada fácil en las calles de Night City. Mucho más en un futuro en el que hombre y máquina son uno. La tecnología ha invadido, literalmente, a la humanidad en el futuro distópico de «Cyberpunk 2077». El transhumanismo ha dejado de ser una entelequia para convertirse en la esencia del hombre, en el siguiente paso evolutivo. Los implantes cibernéticos no solo son comunes. Es que sin ellos no es posible sobrevivir en esta sociedad que, quizá, no esté tan lejos como pensamos o como el título del nuevo juego de CD Projekt RED sugiere. Sea como sea, nuestro objetivo, el objetivo de V, es sobrevivir en Night City, relacionarse con todas sus facciones y aceptar diversos encargos como buen mercenario ciberpun. Y todo ellos le conducirá, nos conducirá, a descubrir la verdad sobre ese mítico –o quizá no tanto– ciberimplante del que aseguran que concede la vida eterna.

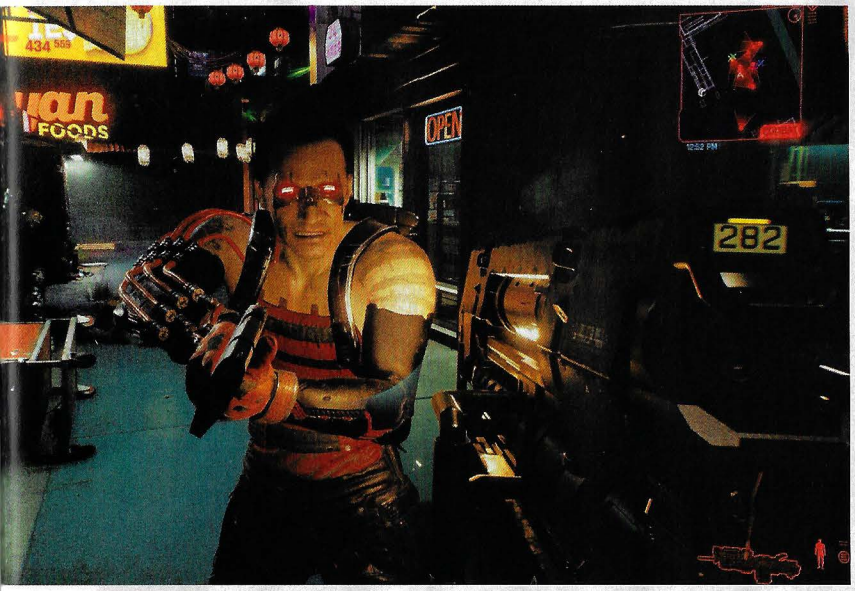
Cuando leas esto faltarán apenas unos días para que, por fin, «Cyberpunk 2077» llegue a nuestros discos duros. Durante los últimos meses hemos podido ver muchos vídeos e imágenes, pero lo mejor es que el estudio polaco asegura que todo ello es solo una ínfima parte de lo que nos espera en el juego. ¿Qué vamos a encontrarnos en Night City?

Elige tu camino

Night City estará dividida en seis distritos. En todos ellos, distintas facciones trafican con prácticamente todo: armas, tecnología ilegal, drogas... Pero Night City no es una ciudad salvaje. Existen poderosas corporaciones, elites que dirigen los negocios y comercios de la ciudad, una policía que mantiene con mano férrea el control en los distritos más distinguidos. Las calles de Night City están repletas de vida. Cientos de sus habitantes se cruzarán en el camino de V, podremos recorrer sus distritos usando todo tipo de vehículos y nos sumergiremos en esta bulliciosa urbe que nos asombrará con un nivel de realismo inédito, tanto en lo visual como su ambientación y la interacción con el entorno y los personajes. Pero, antes de ello, tendremos que decidir cómo empezará nuestra aventura en Night City.

CD Projekt RED ha definido los que ha denominado "caminos de vida" como el punto de partida de

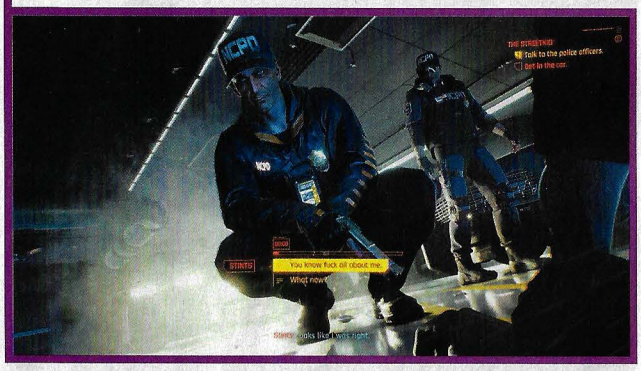
"Viaja a un futuro distópico, explora Night City y busca el implante de la vida eterna"



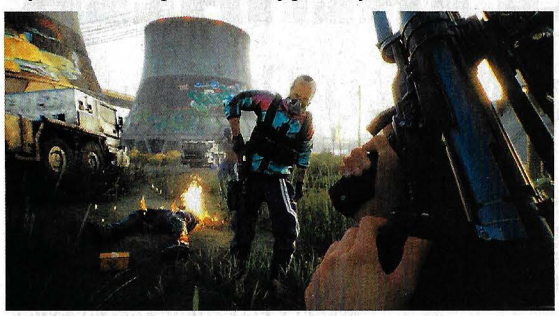
¡Explora y combate en Night City durante la búsqueda del ciberimplante único! Ya llega el JDR futurista más esperado de la década, con una historia alucinante.

Define tu estilo en Night City: caminos de vida y consecuencias

Una de las características clave de la jugabilidad en «Cyberpunk 2077» será lo que CD Projekt RED ha definido como "caminos de vida". En realidad, viene a ser una elección de estilo de juego en base a lo que serían unas clases de personaje típicos de un JDR. Habrá tres opciones: street kid, corpo y nomad. Cada una nos llevará a comenzar la historia de V en un distrito y con unas características únicas, y con distintos estilo de acción.



¡Descubre un mundo fascinante! Los seis distritos de Night City nos ofrecerán posibilidades y personajes increíbles.



¿Aliado o enemigo? En Night City todo dependerá de tus elecciones, tus respuestas, tus orígenes, tus habilidades. Como V, serás responsable de tu propio destino según tus acciones. ¡No hay límites!

la aventura. En ellos, iniciaremos la historia de V desde diferentes distritos, con distintas habilidades y relaciones con diferentes facciones, más o menos estrechas.

Estos tres caminos –street kid, corpo o nomad– nos llevarán a enfrentarnos a las distintas misiones de forma muy diferente, contando también con equipamiento único. Podremos vivir al límite de la ilegalidad constantemente o convertirnos en miembro de alguna de las mayores corporaciones de Night City, como Arasaka, por dar un par de ejemplos de este arranque de la historia de V.

Esto nos llevará a tener ciertas influencias, filias y fobias con las distintas facciones de Night City, abrir opciones de diálogo muy distintas según esta "clase" que hayamos elegido y ver cómo la interacción con los personajes clave de la trama irá por un lado o por otro.

Pero no todo estará definido de antemano, claro. Nuestras acciones, el respeto y las decisiones que tomemos con nuestros aliados podrán llevarnos a afianzar estas relaciones o a romperlas de forma irremediable. CD Projekt RED, una vez más, asegura que hay muchísimos personajes que no se han desvelado y que nos sorprenderán.

Una historia única

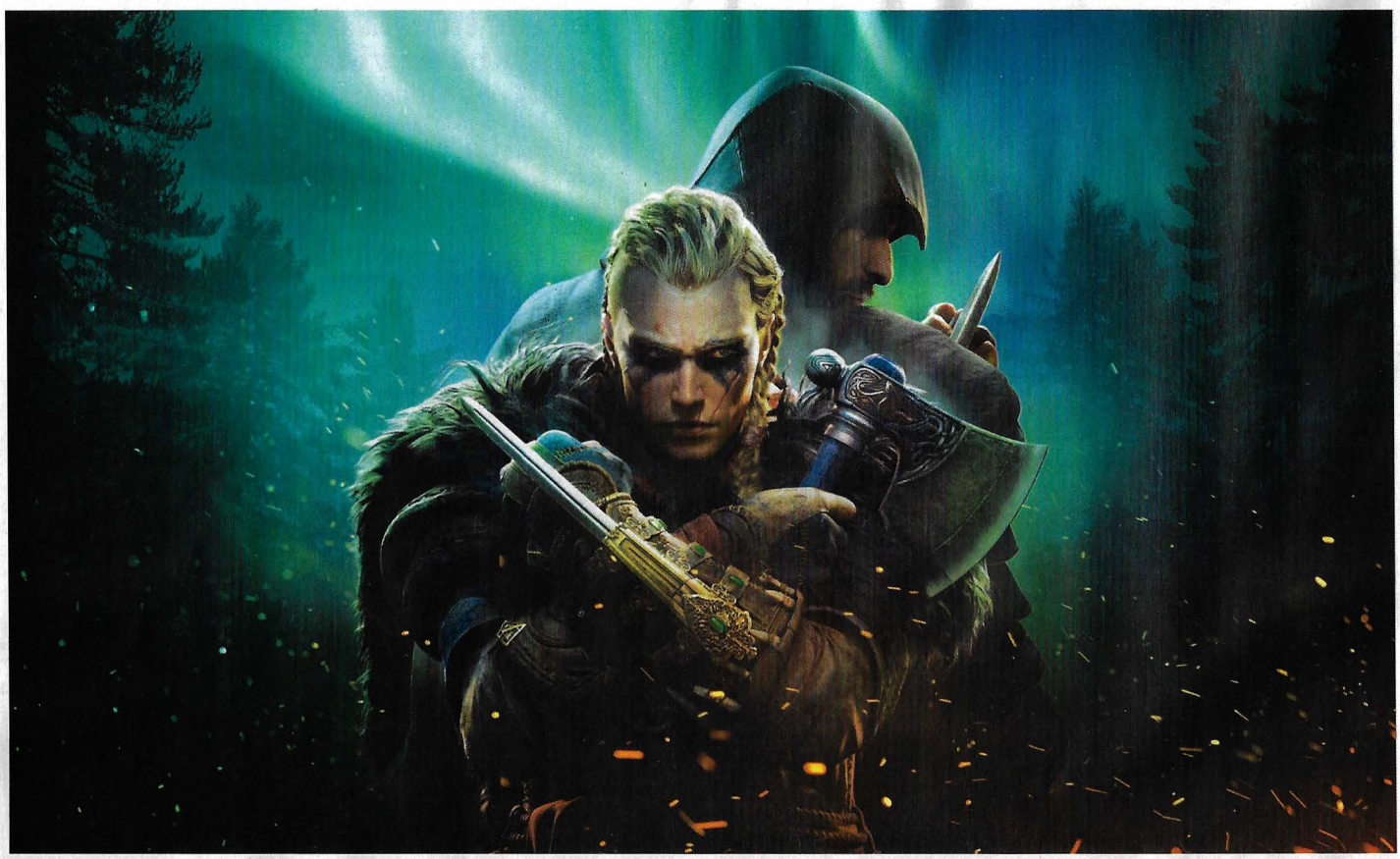
Como uno de los JDR más prometedores, realistas y llenos de posibilidades que quiere ser «Cyberpunk 2077», el estudio afirma que el estilo de juego siempre estará en nuestras manos. Podremos pasar por toda la aventura sin disparar un solo tiro, usando la tecnología, la diplomacia, los diálogos y las alianzas –y también el engaño–. Pero también podremos convertirnos en un auténtico fguerrero urbano, usando los ciberimplantes para potenciar las habilidades de combate y hacer uso de las armas futuristas más alucinantes. Algo espectacular.

Todo lo que se ha visto hasta ahora nos invita a ser muy optimistas ante el que promete ser uno de los JDR más importantes de la historia del género. ¿Demasiadas expectativas o muy reales? **A.P.R.**

SE PARECE A...

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
El transhumanismo y el futuro distópico son dos puntos en común con el JDR de Eidos.

CLOUDPUNK
La recreación de una ciudad cyberpunk es uno de los puntos fuertes del juego de ION Lands.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio:** Ubisoft Montreal
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 10 de noviembre de 2020

www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/valhalla

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y aventura,** nueva entrega de la saga «Assassin's Creed».
- **Encarnaremos a Eivor,** un guerrero vikingo que huye de su Noruega natal, hasta Inglaterra.
- Podremos escoger un protagonista **masculino o femenino** para convertirnos en Eivor.
- Incorporará, por primera vez en la saga, **la construcción de un poblado,** como cuartel general de un clan.
- Podremos **diseñar mercenarios** que compartir en la red.

PRIMERA IMPRESIÓN

La nueva entrega de «Assassin's Creed» promete multitud de novedades, tanto en la narrativa, como en el desarrollo de la acción y la evolución del guion.

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

¡Los vikingos invaden tu PC!

Si le preguntáramos a los fans de «Assassin's Creed» cuál es la época que más se había echado de menos en las recreaciones históricas de la saga, muchos, hasta no hace demasiado tiempo, habrían contestado que la de los vikingos. Por eso, cuando surgieron los primeros rumores sobre una entrega protagonizada por esta fascinante sociedad medieval, muchos cruzaron los dedos para que aquello acabar convirtiéndose en realidad.

Curiosamente, «Assassin's Creed Valhalla» es, además, una de las entregas de la saga que menos tiempo verá transcurrir entre sus anuncio oficial y su lanzamiento. Debido a las circunstancia de la pandemia de 2020, Ubisoft hizo el anuncio oficial en un evento online, sustituyendo al E3, del pasado mes de abril. Y en pocos días, ya le podremos echar mano para controlar directamente el futuro de Eivor, el protagonista de «Valhalla», en una aventura que le llevará, junto a su clan, a abandonar las frías tierras de su Noruega natal para viajar hasta las costas de la Inglaterra del s.IX, en busca de un futuro.

Una nueva vida

Tras la guerra vivida en Noruega, Eivor liderará a su clan hasta Inglaterra, como parte de la expansión vikinga por toda Europa. La promesa de una nueva vida en un lugar alejado de su hogar, sin embargo, llevará a nuestro protagonista y los suyos a tener que luchar duramente para hacerla realidad.

La llegada de Eivor a Inglaterra pondrá a su clan en el punto de mira de los reinos de Wessex, Northumbria, Estanglia y Mercia. Los combates, asedios, saqueos y demás han creado una negra reputación a los vikingos por toda Europa, y los ingleses saben a lo que se tendrán que enfrentar. Por ello, la acción y el combate cuerpo a cuerpo serán, de nuevo, uno de los pilares del nuevo «Assassin's Creed». Sin embargo, Ubisoft incluirá en el juego unas cuantas novedades realmente interesantes, en este apartado. Como el combate a dos manos, por ejemplo.

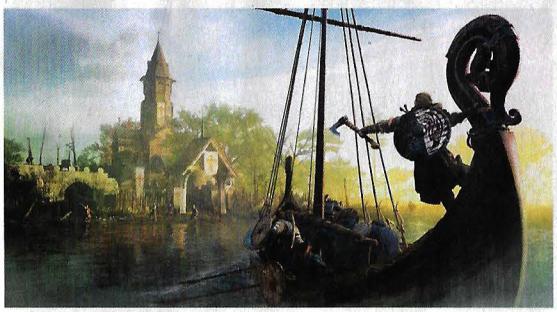
Las habilidades de Eivor con espadas, hachas, escudos y demás nos permitirán configurar un estilao de lucha personalizado, donde podremos ejecutar brutales combos a dos manos, capaces incluso de desmembrar o decapitar a un

"Viaja a la Inglaterra del s.IX convertido en un guerrero vikingo en busca de un hogar"

¡Aquí llegan los vikingos! Viaja con la nueva entrega de «Assassin's Creed» a la Inglaterra del s. IX y pelea para construir un hogar y un futuro para Eivor y los suyos.

¿Quién es el misterioso Basim y por qué nos parece conocido?

En las últimas semanas, Ubisoft ha desvelado –aunque no en su totalidad– la participación de un personaje bastante enigmático en «Valhalla». Se trata de Basim, miembro de la organización de los Ocultos, que apoyará a Eivor y los suyos. Pero su aspecto nos recuerda a los primeros juegos de la saga, ¿verdad? Recordemos que «Valhalla» se desarrolla en el s.IX, mucho antes del inicio histórico de la saga. Quizá, aquí esté el comienzo.



¡Ataca, saquea, expande tu poder por Inglaterra! Dirigir a nuestros guerreros será una parte vital en el diseño de acción.

La construcción de una aldea vikinga en las tierras de Inglaterra será una de las grandes novedades de «Valhalla». Ampliaremos estructuras y pobladores, para prosperar en el nuevo hogar.

enemigo. Casi cualquier arma podrá ofrecer ese uso doble.

Y, como antes se ha mencionado, en «Valhalla» tendrá una especial importancia el combate multitudinario, al dirigir a un grupo de guerreros, lo que nos llevará no solo a contemplar y participar en luchas corales, sino también en asedios y saqueos en grupo.

Construye tu hogar

La integración de Eivor en el clan, como su líder, no será algo anecdótico en «Valhalla». Aquí, Ubisoft introduce otra innovación en la saga con el asentamiento. Literalmente, tendremos que construir un poblado en el que el clan se instalará y que servirá de cuartel general al que volver tras cada misión e incursión. Además, este asentamiento irá creciendo poco a poco. Podremos ampliar el clan, integrando personajes que desarrollen habilidades específicas –herrero, carpinteros, etc.–. Es algo que ampliará las habilidades del grupo, hará más poderoso y fuerte al clan y nos permitirá afrontar desafíos cada vez más duros.

Pero el hecho de asentarse no implicará que los vikingos de Eivor olviden su naturaleza marinera. Podremos usar nuestras naves para llegar a objetivos que saquear y para huir después de un combate en tierra.

Y, además, descubriremos poderosos aliados que nos ayudarán en nuestra tarea de hacernos fuertes en la nueva tierra: los Ocultos.

«Valhalla» romperá con muchos cánones de «Assassin's Creed». O eso parecía cuando se empezaron a desvelar sus primeros datos. Como la ausencia de la daga oculta de los Asesinos. Pero más recientemente, Ubisoft desveló la participación en la trama de «Valhalla» de dos facciones enfrentadas: los Ocultos y los Antiguos. Algo que, vistos los primeros personajes relacionados con estos bandos –como puedes ver arriba–, creará una conexión más que evidente con los primeros protagonistas de los juegos de la saga. «Valhalla» apunta a ser un punto de inflexión en «Assassin's Creed». **A.C.G.**

SE PARECE A...

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
En «Odyssey» ya tuvimos la opción de jugar con un personaje masculino o femenino.

SOMBRAS DE MORDOR
El mundo abierto de «Sombras de Mordor» también nos permitía dirigir a nuestros ejércitos.

OMNO

¡Tras la civilización perdida!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura/Puzles
- **Estudio/compañía:** J. Manke/Studio Inkyfox
- **Distribuidor:** Future Friends Games
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** Primavera de 2021

www.playomno.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **plataformas y puzles 3D,** en un mundo de fantasía poblado por extrañas criaturas.
- **Seremos una especie de aprendiz de mago,** en busca de los secretos de una antigua civilización.
- Usaremos un **bastón de energía** como herramienta multiusos.
- Podremos **interactuar con fauna y flora** para recoger bolas de energía y avanzar en el juego.
- Exploraremos **tundras, desiertos, bosques** e incluso volaremos entre las nubes con el bastón.

PRIMERA IMPRESIÓN

Exploración, puzles y plataformas, en un mundo de fantasía y con una narrativa basada en lo audiovisual. Un indie para primavera al que seguir muy de cerca.

Los últimos cinco años han sido intensos –y accidentados– en el desarrollo de «Omno». Pero la reciente aparición de su prólogo jugable –¡y gratuito!– en Steam nos ha propocionado un delicioso aperitivo de lo que está por llegar la próxima primavera. También, imaginamos, habrá supuesto un cierto alivio para su creador, Jonas Manke, uno de esos desarrolladores titánicos que forma, él solo, la totalidad de Studio Inkyfox. Y es que «Omno» aparecerá en 2021 con casi dos años de retraso sobre la fecha original. Pero no es algo tan extraño en un indie de estas características, cuando una sola persona se encarga de todas las tareas.

Pese a la espera, lo que hemos podido ver y jugar de «Omno» viene a confirmar las altas expectativas que todos estos años ha levantado entre los fans y los usuarios de Kickstarter que apoyaron el proyecto desde el inicio.

Y es que la aparente simplicidad en la jugabilidad de «Omno», junto a una estética que hace de lo minimalista, virtud, se enmarca en esa nueva generación de indies que, desde el primer momento, te atrapan. «RiME», «Fe», «The Witness», «Unravel», «Limbo», «Little Nightmares», «Gris»... Cada uno con su propia filosofía, reglas y mundos, son capaces de aportar algo único y diferente.

Para algunos, «Omno» recuerda incluso a «Journey», uno de los primeros en apostar por ciertas experiencias inéditas. Pero, así y todo, y teniendo ciertas similitudes con muchos de todos estos juegos, «Omno» quiere ser único. Y todo apunta a que lo conseguirá. Pero, ¿qué es lo que ha hecho Jonas Manke durante todos esos años para que su proyecto resulte tan atractivo y prometedor?

Extraño mundo, extrañas criaturas

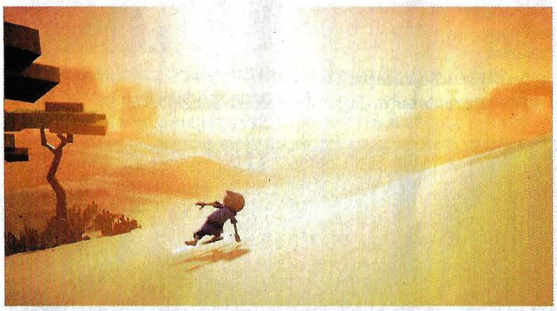
El protagonista de «Omno» no tiene nombre. Tampoco boca. De hecho, las criaturas que pueblan «Omno», y el mismo mundo, ofrecen un aspecto donde la simplicidad en el diseño, el minimalismo y el uso fascinante e inteligente del color, la luz y los sombreados sustituyen a los diseños recargados. Es un mundo expresionista y, por lo tanto, intuitivo y te atrapa desde el primer momento. Y decíamos que el protagonista no tiene boca porque tam-

"La exploración, las plataformas y los puzles 3D cimentan un indie fascinante que seguir de cerca"

Entra en el mundo de «Omno» y descubre los secretos de una antigua y extinta civilización. Prepárate para descubrir un mundo fascinante repleto de puzles en 3D.

El bastón que todo lo puede: una herramienta multiuso perfecta

Aunque el protagonista de «Omno» no portará armas ni tendrá habilidades especiales, contará con un elemento diseñado de tal modo que le permitirá abrise paso por el fascinante mundo de juego. Su bastón es una de esas herramientas "mágicas" que en los juegos permiten casi todo. Pero no es algo sin sentido. En realidad, tendrá mucho que ver con el objetivo de encontrar los restos de esa civilización desaparecida que buscamos...



Sí, el bastón también será un "patinete". Además de activar mecanismos, podremos deslizarnos con él, volar y mucho más.

¿Animales, objetos, robots? Las criaturas que poblarán «Omno» son tan variopintas como sus escenarios. Algunas, como estas ¿medusas? flotantes se podrán usar de plataformas para avanzar.

poco la necesita. Para interactuar con la fauna y flora y con los elementos y puzles de este mundo, la narrativa audivisual toma el relevo de los textos y los diálogos.

Esa interacción con el entorno llegará, principalmente, gracias a un bastón que porta el protagonista. Parece un bastón mágico, pero en realidad funciona a base de energía. Energía que procede de los animales y el entorno. Energía que sirve para activar mecanismos, extraños monolitos y desplegar glifos que, en el juego final, aprenderemos a leer y nos darán pistas sobre aquello que estamos buscando, que no es otra cosa que los restos de una antigua civilización, creadora de estos ingenios que vamos encontrando, comprendiendo y activando, para avanzar en nuestra aventura de exploración.

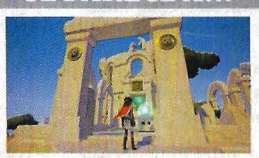
El poderoso bastón

Este bastón, además, no es solo un elemento para activar mecanismos. Podremos usarlo como una poderosa herramienta multiuso que nos permitirá desde deslizarnos sobre las arenas de los escenarios desérticos, como si fuera un patinete, hasta volar entre las nubes, al activar algunas de sus capacidades especiales tras ser recargado de energía.

«Omno» quiere entrar, con todo esto, en ese grupo de indies que aúnan una dirección artística de quitarse el sombrero –especialmente, como decíamos, por su uso de luz y color–, una jugabilidad en apariencia simple –basada en mecánicas sencillas–, pero profunda en su diseño, y una interacción con el entorno pensada al milímetro. Uno de esos juegos de exploración, desafíos lógicos y algo de acción plataformera donde podremos saltar, teletransportarnos, deslizarnos, volar, resolver puzles y descubrir un mundo que Jonas Manke quiere conseguir que sintamos nuestro. Casi como un segundo hogar.

El camino de «Omno» no ha sido sencillo, pero ahora la meta se ve cada vez más cercana. Un indie único a perseguir en 2021. **A.P.R.**

SE PARECE A...



RIME

Aunque los puzles de «RiME» son más complejos, el estilo de fondo es bastante similar.

FE

La narrativa y fantasía de «Fe» también tiene similitudes con lo que «Omno» nos mostrará.

DUSTBORN

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** Red Thread Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2021

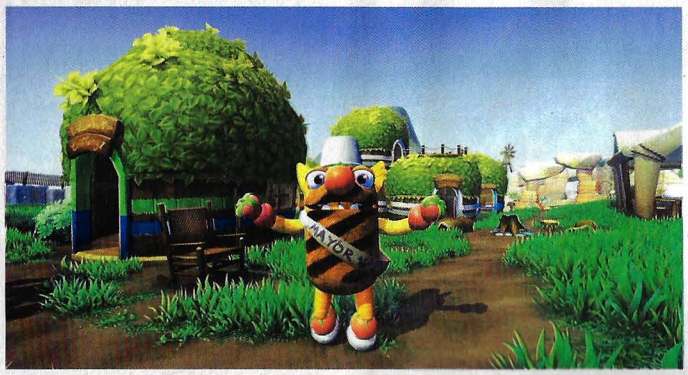
www.wearedustborn.com

Los creadores de «Dreamfall Chapters» y «Draugen» apuestan por un 2021 distópico -aún más que este 2020 tan extraño que nos ha tocado vivir- con su nuevo proyecto. En «Dustborn» viajaremos al año 2030, recorriendo los Estados Divididos de América, en lo que se podría definir como una "road movie" mutante. Encarnando a Pax, una marginada y exconvicta dotada de poderes asombrosos como usar las palabras como armas -literales- contra sus enemigos, reclutaremos una banda de personajes inadaptados, en un viaje alucinante de costa a costa.

BUGSNAX

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Young Horses
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha:** 12 de noviembre de 2020

bugsnax.com

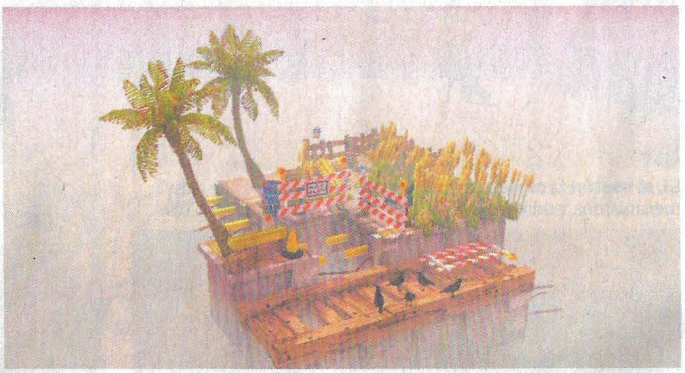


El lema de «Bugsnax» -somos lo que comemos- es la mejor pista sobre de qué el juego de Young Horses. Una extravagante aventura cuyo escenario es la isla de Snaktooth, en la que viven criaturas mitad insecto y mitad alimento. Orugas-rosquilla, arañas con patas de patata frita, un alcalde con brazos de fruta y cuerpo de bollo... Y están deliciosos. Difícil resistirse a una oferta tan apetitosa.

CLOUD GARDENS

- **Género:** Simulación
- **Estudio/compañía:** Noio
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Ya disponible (acceso anticipado)

www.noio.nl



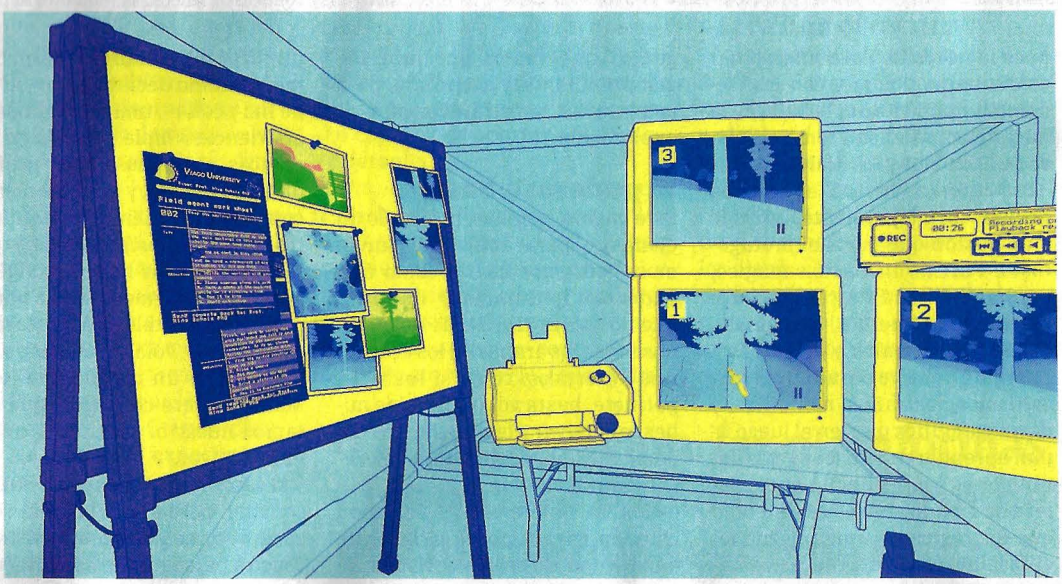
«Cloud Gardens» es la última obra de Thomas van den Berg y ya se encuentra disponible en acceso anticipado. Se trata de un desafío en el que transformar las restos industriales de una civilización, en entornos en los que la naturaleza se convierta en protagonista. Plantar semillas en los lugares precisos y decorar con chatarra estos dioramos de complejidad creciente es una experiencia casi zen.

NUTS

- **Género:** Acción/Simulación
- **Estudio/compañía:** Joon, Pol, Muutsch, Char & Torfi/ Noodlecake
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2021

nuts.game

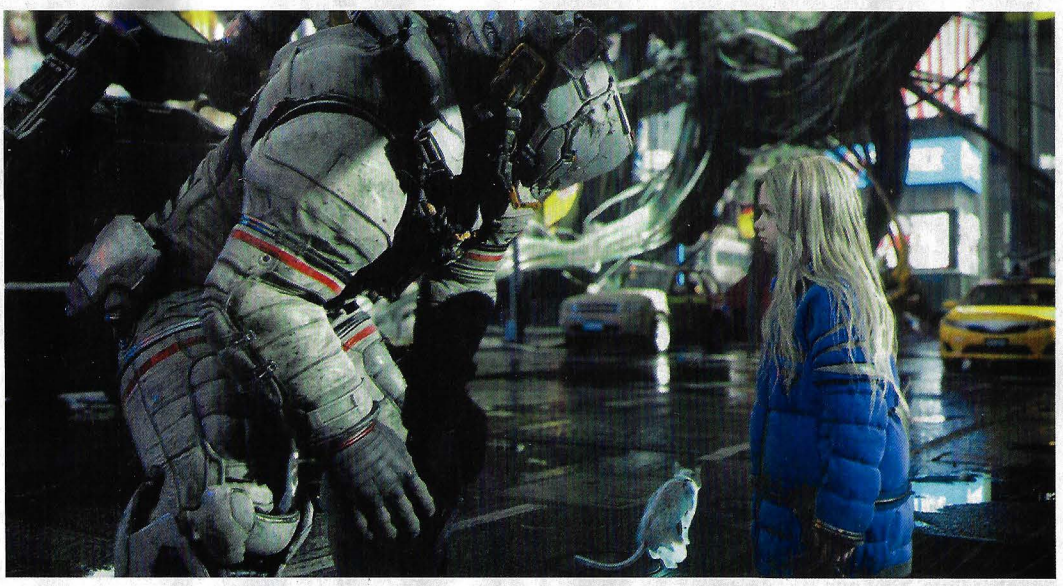
La algo estridente paleta de colores de «Nuts» es una de sus señas de identidad, y no está elegida al azar. El juego de Noodlecake es como una experiencia en tiempo real del filtro de solarizar de Photoshop, y hay mucho de eso en la esencia de «Nuts». El desafío consiste en la observación, grabación y fotografiado de ardillas y otras criaturas que viven en un bosque algo peculiar, que esconde misterios ocultos a simple vista. La visualización de grabaciones nocturnas y el registro de cada movimiento nos dará acceso a aquello que se esconde en el lugar.



PRAGMATA

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2022

www.capcom.com



Uno de los primeros títulos en presentarse oficialmente -y con imágenes reales- para la nueva generación de consolas y PC llega de la mano de Capcom, que demuestra que hay vida más allá del renacimiento de la saga «Resident Evil». En concreto, vida en un futuro distópico, más allá de nuestro planeta. El protagonista, un astronauta cuya verdadera naturaleza no está clara, acompaña a un niña huyendo de una urbe desierta hasta llegar a la luna. Qué ha ocurrido en el mundo y quiénes son estos personajes es parte del misterio de «Pragmata».

HYPERBOLICA

- **Género:** Aventura/Puzles
- **Estudio/compañía:** CodeParade
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Finales de 2020

store.steampowered.com/app/1256230/Hyperbolica

La percepción que el ser humano tiene del mundo que lo rodea se trastocapor completo en «Hyperbolica», cuyo mundo nos descubre un escenario curvo no euclidiano que explorar. Las líneas paralelas ya no lo son, rotaciones inesperadas pueden sorprendernos y trastocar nuestro plan de exploración y las perspectivas pueden ser tan engañosas como podamos imaginar. Un lugar muy peculiar.

RADIO THE UNIVERSE

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** 6E6E6E
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Invierno 2020

sixesixesixe.com

Si antes hablábamos de la paleta escogida en «Nuts» como una seña de identidad, podríamos decir lo mismo del juego de 6E6E6E. «Radio The Universe» nos lleva a una ciudad vacía, en una época y lugar desconocidos, donde lo único que sabemos es que debemos avanzar... hacia abajo. Estética retro, donde acción y exploración se dan la mano, en un juego lleno de enigmas.

SHADOW WARRIOR 3

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Flying Wild Hog/Devolver Digital
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2021.

shadowwarrior.com

El Japón neofeudal de «Shadow Warrior» volverá en 2021 con la tercera entrega de la saga, donde de nuevo la velocidad de vértigo, la sangre salpicando la pantalla y el uso de herramientas tan versátiles como un gancho -que hará aún más frenéticos los combates- nos sumergirán en una sinfonía de la acción más gore imaginable. Una experiencia destinada tanto a poner a prueba nuestros reflejos como a desatar torrentes de adrenalina, que harán que en solo cinco minutos liberemos todo el estrés a golpe de catana y disparos.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

FORTNITE A 1080P

Tengo un portátil en el que jugaba a «Fortnite» a duras penas hasta que me cambié a NVIDIA GeForce Now , solo que ahora tengo mucho Input Delay ya que mi portátil no tiene entrada de Fibra Óptica. ¿Podríais decirme componentes para jugar a «Fortnite» a un mínimo de 1080p 60FPS con una gráfica Turing, pero que sea económico? También me molaría poder hacerle upgrades. Gracias.
■ **Noel Alonso**

Por suerte «Fortnite» no exige mucho equipo, Noel. Como procesador te basta uno que tenga dos núcleos. Si quieres uno moderno puedes pillar un Core i3-9100, que cuesta unos 100€, o un Ryzen 3200. También te vale cualquier i5 a unos 2.8 GHz. La memoria RAM, ponle 8 GB. En el apartado gráfico, para alcanzar los 1080p y 60 fps en modo gráfico alto o épico te vale con una GTX 1650 Super o una RX 570, que se pueden conseguir por unos 170 euros.

35 AÑOS NO ES NADA

Os escribo para felicitaros por el 35 Aniversario. ¡Y parece que fue ayer cuando compré el número 1 con la propina que me dió mi abuela! Mucho ha cambiado el mundo de los videojuegos desde entonces, pero aquí sigo fiel a los juegos de PC y a Micromanía. ¡Que sean 35 años más!
■ **Luisma A.**

Muchas gracias por las felicitaciones, Luisma. Son extensibles a ti mismo, y a todos los lectores, porque sin vosotros no seríamos la revista de videojuegos más veterana de Europa y, posiblemente, del mundo. ¿Quién sabe dónde estaremos todos dentro de otros 35 años? ¡Ja, ja!

SE HAN "PASAO"

Soy una gran fan de «Spelunky», y aunque la primera parte ya era difícil, creo que con la segunda se han "pasao". A veces resulta desesperante, y eso que llegué a pasarme el original. ¿Os pasa lo mismo? ■ **Eva**

Tienes toda la razón, Eva, «Spelunky 2» es bastante más difícil que el anterior. Muchos jugadores se volvieron auténticos expertos con el original, así que han subido la dificultad para mantener el reto.

REQUISITOS NEXT-GEN

He visto los requisitos técnicos de «Assassin's Creed: Valhalla», y creo que son demasiado altos. Que te pida una GTX 1080 para jugar a 1080p me parece demasiado. Yo solo tengo una 1070. ■ **Anónimo**

Es verdad que son un poco más elevados que los juegos anteriores, pero ten en cuenta que es un juego que, aunque aún no es next-gen, tiene cosas de la nueva generación. Y aunque necesitas una GTX 1080 para jugar a 1080p y 60 fps con las opciones grá-

LA CARTA DEL MES

UN F2P DIFERENTE

No suelo probar juegos gratuitos porque implica que hay que echarles cientos de horas para que te dejen avanzar sin pagar, y son muy repetitivos. Pero un amigo me recomendó «Genshin Impact» y me ha sorprendido. Es un JDR estilo japonés, con muchas misiones, mundo abierto, y jugabilidad variada. Y no te bloquea nada ni te agobia con pagos. ¡Lo recomiendo!
■ **Javo**

«Genshin Impact» ha sorprendido con una profundidad y una jugabilidad generosas, para ser un juego gratuito. Hay que "grindear" mucho, pero es entretenido y menos agresivo con los pagos que otros F2P... salvo cuando te acercas al final del juego.

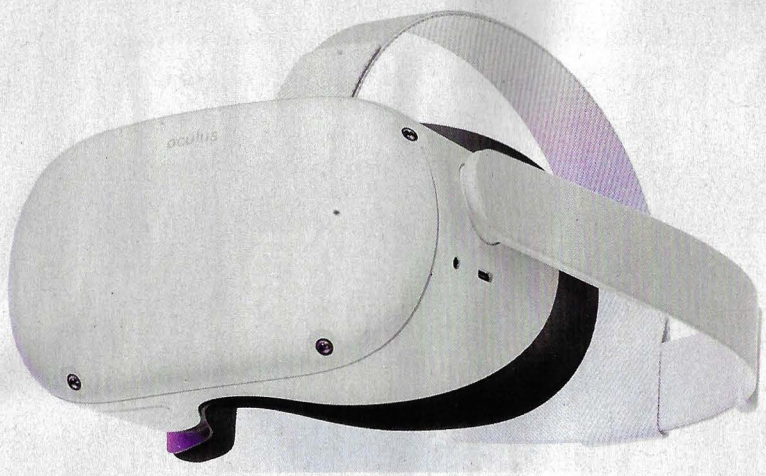
LA POLÉMICA DEL MES

NO APRENDEN

He visto el tráiler de la película «Monster Hunter» y se me ha quedado cara de tonto. 30 años haciendo películas de videojuegos y no han aprendido nada. Hacen una película de «Monster Hunter», que es un juego de fantasía medieval en donde se cazan monstruos con espadas, arcos y demás... ¡y en la película sale el ejército norteamericano disparando a los monstruos con metralletas y bazucas! ¿Alguien me lo explica? ■ **V.Q.**

Lo único que podemos decir es... ¡this is Hollywood! A ellos les gustan las películas en donde los militares se enfrentan a monstruos, aliens... Y una cosa sí hay que aprender: Hollywood hace películas para los norteamericanos, no para todo el mundo.

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.
El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".



ficas en Alto, puedes bajar alguna un poco para llegar a esos valores con tu GTX 1070. ¡Seguro que podrás disfrutarlo sin problemas!

IPD

No acabo de entender eso de que las gafas Oculus Quest 2 tengan tres posiciones de IPD, pero no es un IPD por hardware variable. ¿En que se diferencia de las Quest?
Avalon

Las Quest originales tenían dos pantallas, así que podías acercarlas o alejarlas para ponerlas en el centro de tus pupilas. Eso se llama ajuste de IPD (distancia entre pupilas) por hardware, y es la solución ideal.

Las Quest 2 solo tienen una pantalla, así que no puedes tener un ajuste de IPD variable. Sin embargo Facebook ha inventado un sistema para ofrecer 3 posiciones de IPD, pese a ser solo una pantalla: 58, 63 y 68 mm. Si tu IPD es uno de esos, lo verás perfecto. Si no es así, sufrirás los problemas de las gafas con IPD fijo (más cansancio ocular, borrosidad en los bordes, menor FOV, etc.).

DE TABLERO

¿Me recomendáis un buen juego de tablero para jugar en el PC?
Killea

Pues acaba de salir «A Game of Thrones: The Board Game - Digital Edition», basado en la popular saga Juego de Tronos (los libros, no la serie). Es un juego de conquistar reinos bastante profundo y divertido, y la versión para PC tiene muy buenas reviews.

AURICULARES

¿Por qué todos los gamers que veo en YouTube usan auriculares de casco, en lugar de los inalámbricos que se meten en los oídos? A mí me parecen más cómodos, yo juego con ellos y no me da vergüenza reconocerlo.
Berto Q.

Bueno, cada uno juega con aquello que le parece mejor, eso no es criticable. Los gamers prefieren los auriculares externos porque dan más espacialidad al sonido, especialmente a los disparos. Vamos, que puedes detectar mejor por dónde te están disparando.

LA ISLA DEL MONO

Recuerdo 1990 como si fuese ayer. Me pasé el verano trabajando en un burger para comprarme un Amiga con el que jugar a «Monkey Island». Y esta mañana he descubierto que acaba de cumplir... ¡30 años! Me ha hecho sentir mayor, pero ha sido volver a cargar el juego y escuchar la música de la intro, para transformarme en aquel adolescente que se partía de risa con las tonterías de Guybrush Threepwood.
Marcos

En su momento nos pareció uno de los mejores juegos de la historia, y 30 años después no ha perdido frescura ni diversión. Una obra maestra.

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.

- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9. Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

micromanía

35 Aniversario

(II) 1995-2004

¡Así fue la segunda década de Micromanía y la nueva generación del videojuego!

Seguimos delebrando el 35 aniversario de Micromanía y repasando su crecimiento, madurez, secciones y contenidos. Descubre en la segunda década de vida de la revista los cambios de la industria y cómo afectaron también a nuestra evolución.

En los comienzos de 1995, Micromanía volvía a cambiar de época. El número 80 de la Segunda Época estrenaba el año, y al mes siguiente llegaría un nuevo formato, con el arranque de la Tercera Época. Un número 1 que, además de lucir lo más nuevo de LucasArts en portada –el genial «Full Throttle»–, implicaba un cambio editorial significativo. Un cambio, en todo caso que, como siempre ha ocurrido en Micromanía, no era más que una adaptación a la evolución de la industria y a los vertiginosos giros que se estaban produciendo en la década que iría de 1995 a 2004. Porque, echando la vista atrás, es difícil recordar un período tan dinámico, acelerado, fascinante y vertiginoso en la industria del videojuego.

En las siguientes páginas vas a encontrar las razones por las que afirmamos algo así. Un repaso a una década en la que volveremos a destacar las portadas míticas de Micromanía, las compañías, los juegos, el hardware y las secciones más legendarias

EL HARDWARE DE LA DÉCADA

La segunda década de vida de Micromanía fue toda una montaña rusa en cuanto a la tecnología y el hardware. Nuevas consolas, máquinas cada vez más potentes, nuevos motores y diseños, procesadores de 32, 64, 128 bits... Ha habido pocos momentos más intensos en la industria que la segunda mitad de la década de 1990 y la primera de los 2000. Allí estuvo Micromanía, sin perder ojo a todo lo que aparecía, y dando cumplida información sobre ello.

Las aceleradoras gráficas para PC

Aprecieron en la segunda mitad de la década de 1990. La irrupción y estandarización de los motores 3D abrió una nueva puerta al desarrollo de juegos, pero la potencia no era suficiente. Surgieron, así, las primeras aceleradoras 3D que precisaban conectarse a una VGA de base. Más tarde, las primeras tarjetas 3D que integraban VGA se lanzaron poco a poco. El resto es historia.

3dfx fue una de las grandes en tarjetas gráficas

Nvidia, TNT, Riva... ¡Tantos nombres!

El chip Voodoo 3 fue de los mejores 3dfx

Las consolas

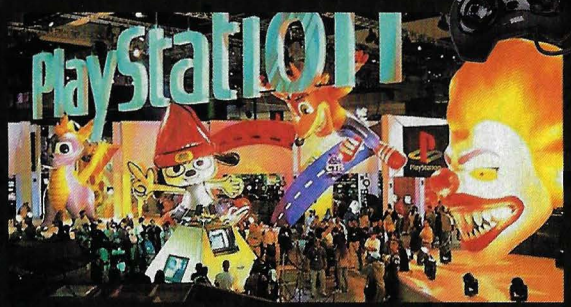
Las primeras consolas de 32 bit contaron con la entrada de marcas atípicas en la industria. El estándar 3DO permitió que nombres como Goldstar, Panasonic o Sanyo intentaran meter cabeza en los videojuegos. El intento fue loable, pero no llegó a cuajar.

3DO (Goldstar) (1994)

Atari Jaguar (1994/1995)

Sega Saturn (1994/1995)

Sega Saturn era una máquina adelantada a su tiempo, con arquitectura multiprocesador, lo que complicaba los desarrollos y perdió frente a PlayStation. Atari tuvo una última intentona con Jaguar, una gran consola, pero limitada.



La edición de la E3 de 1995 se convirtió en el mejor escaparate para las consolas de 32 bit. Sony, sobre todo, echó el resto para que su PlayStation se convirtiera en la estrella más rutilante del evento. Ahí nació una leyenda de la industria.

Microsoft Xbox (2001)

Pocos apostaban por Microsoft entrando en el mundo de las consolas. Que si Xbox era un PC disimulado, que si PS2 era mucho más potente... Pero Microsoft es especialista en carreras de fondo y su primera máquina quizá no arrasara, pero sentó los cimientos del futuro.

Sega Dreamcast pasará a la historia como la última consola de Sega, pero también abrió el camino a las máquinas de 128 bits. No tuvo una larga vida, pero es una de las consolas más queridas y recordadas por los jugadores. Nintendo, por su parte, rompió moldes unos años antes con su Nintendo 64 que, a diferencia de sus rivales, seguía apostando por los cartuchos. Y no le fue nada mal, todo sea dicho.

Sega Dreamcast (1999)

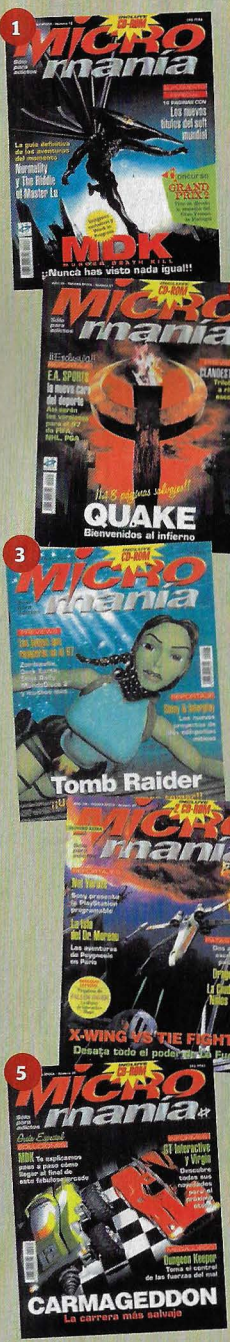
Sony PlayStation (1994/1995)

Nintendo 64 (1996)

Sony siempre quiso entrar en el mundo de las consolas. Se asoció con Nintendo en proyectos que no llegaron a cuajar. Hasta que apareció PlayStation. En menos de una década hubo dos generaciones de la consola más exitosa de la historia.

Sony PlayStation 2 (2000)

LAS MEJORES PORTADAS DE LA DÉCADA



(1) Nº18. Julio 96. La revolución de «MDK», en exclusiva, y suplemento con los juegazos para el 96.
(2) Nº21. Oct. 96. 48 páginas dedicadas a «Quake», el juego que lo cambió todo. ¡Brutal!
(3) Nº23. Dic. 96. Así vimos el nacimiento de un auténtico icono de la industria: Lara Croft.
(4) Nº29. Junio 97. LucasArts rompía moldes con un juego que hoy, sigue vivo.
(5) Nº30. Julio 97. La polémica acompañó al juego... y a esta portada.

de la revista. Una década que, si viviste en primera persona, recordarás como un auténtico torbellino y uno de los períodos más fértiles y divertidos del mundo del videojuego. Y, si no, este rápido repaso te descubrirá los hechos y títulos esenciales de unos años que marcaron un punto de inflexión en la industria.

La nueva época

Empecemos por Micromanía. Tras la mítica Segunda Época, 1995 marca un nuevo cambio en la línea editorial de la revista. Enero llega con el número 80 del gran formato que ha venido causando sensación durante más de un lustro. Sin embargo, la gran sorpresa llegará justo al mes siguiente.

En febrero, Micromanía cambia y regresa a un tamaño estándar. Se estrena la Tercera Época de Micromanía. «Full Throttle» ocupa el puesto de honor en la portada. Pero todo eso no es sino la punta del iceberg de la nueva Micromanía.

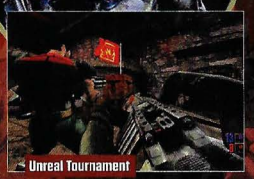
En realidad, durante los años previos se había venido cocinando una serie de saltos en la tecnología y en la industria del videojuego que, en 1995, empezaban a hacerse evidentes. Arranca un cambio generacional en el mundo de las consolas. El mundo de la imagen sintética empieza a imponerse en todas partes: cine, TV, videojuegos... La producción de chips de 32 y 64 bits deja de ser un sueño a largo plazo. De hecho, todo empieza a acelerarse. Así que, como era de rigor, Micromanía debe adaptarse al signo de los tiempos.

El arranque de la Tercera Época de Micromanía no se limita a un cambio estético. La revista empieza a hacer más hueco a reportajes de nuevas

COMPAÑÍAS LEGENDARIAS

Todo cambió en la industria cuando las primeras consolas de 32 bit llegaron, los microordenadores pasaron a mejor vida y el PC se alzó como triunfador absoluto, y los mundos de juego en 3D se impusieron en todos los géneros. Durante la segunda década de Micromanía hubo una revolución, que dirigieron varios estudios y compañías cuyos nombres son ya legendarios.

Los temibles Skaarj de Unreal II

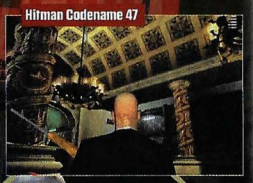


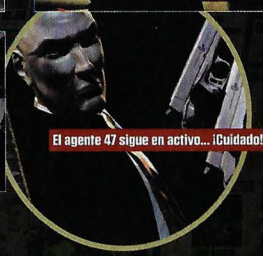
Epic Games

Hoy son los reyes de la tecnología gráfica con su motor Unreal. Algo que definió a Epic Games y que ha acompañado al estudio a lo largo de los años, con su saga del mismo nombre. Tanto en acción individual como multijugador, lo conseguido por la compañía es... ¡épico!

EIDOS

Nació en 1995 como una amalgama de diversas compañías, como Domark, Big Red Sofware, Centregold, etc. para convertirse en uno de los principales distribuidores mundiales. Bajo su sello nacieron sagas legendarias como «Deus Ex», «Thief» o «Tomb Raider».




El agente 47 sigue en activo... ¡Cuidado!

> **"Micromanía vuelve a cambiar de época. Es una década mágica, con un cambio de paradigma"**

Azeroth adquirió una nueva dimensión en WarCraft III

Blizzard

Desde su fundación en 1991, Blizzard ha tenido altibajos, pero pocas compañías han contribuido tanto a la industria como ellos. No solo por la influencias de sagas como «StarCraft» o «WoW», sino por haber roto las reglas y tener a sus usuarios como eje, gracias a Battle.net.

Westwood Studios

Fue testigo y protagonista del nacimiento de la industria. Westwood Studios se fundó en 1985 y se disolvió en 2003, pero sagas como «Command & Conquer», «Lands of Lore» y nombres como «Blade Runner» quedarán para siempre en la memoria de los jugadores veteranos.

No era Deckard, pero era tan bueno como él.

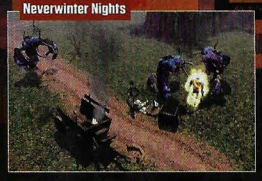
LAS SECCIONES MÍTICAS DE MICROMANÍA EN LA DÉCADA

Si algo ha distinguido a Micromanía durante sus 35 años de vida es contar con secciones especializadas, en las que todos podíamos encontrar noticias, consejos e información dedicadas a los géneros más populares y queridos en los videojuegos. Así, los aficionados a la aventura, el rol, la acción, los mundos online, la simulación de vuelo, etc. podían encontrar su "reposo del guerrero" en estas páginas: de El Club de la Aventura a Maniacos del Calabozo. De la Zona Arcade a la Zona Online. La Escuela de Pilotos... En fin, ¡qué te vamos a contar! Los tiempos han cambiado y algunas secciones desaparecieron, y otras se adaptaron. ¡Cuántos buenos recuerdos de ellas!, ¿verdad?

El Club de la Aventura nació con uno de los géneros más queridos durante años...

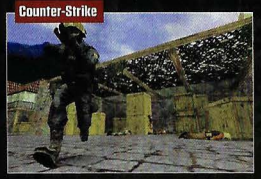
La acción imponía su ley desde la década d

Baldur's Gate II


Neverwinter Nights

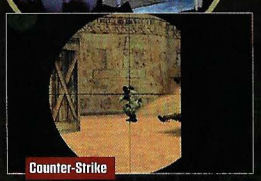
BioWare

Pocos nombres hay tan asociados al mundo del JDR como BioWare. La compañía, fundada en 1995 por Greg Zeschuk y Ray Muzyka ha sido la referencia durante décadas en el género: «Baldur's Gate», «Mass Effect», «Dragon Age», «Neverwinter Nights»... Nombres y sagas legendarios.


Counter-Strike

¿Qué pasó en Black Mesa con Half-Life?

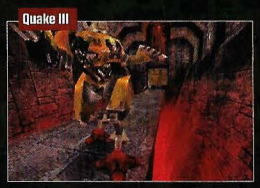
Half-Life


Counter-Strike

Valve

Valve no solo ha cambiado algunos géneros con títulos como «Half-Life». Ha cambiado la misma industria de desarrollo y de distribución de videojuegos. El nacimiento de Steam fue una decisión arriesgada, pero que abrió el camino al futuro. Hoy, siguen siendo líderes en el mercado digital.

Quake II


Quake III

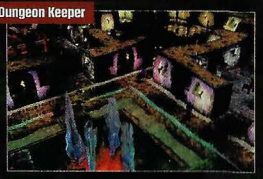
id Software

La acción en primera persona es algo inconcebible sin id Software. El talento de Carmack, Romero, Willits y muchos más inventaron el género. Mucho ha cambiado desde su fundación en 1991, pero lo que ha aportado el estudio texano con «Doom», «Quake» y otros es indiscutible.

Bullfrog

Desde 1987 hasta 2001, Bullfrog fue uno de los estudios más icónicos del Reino Unido. Nacido para editar los juegos de Peter Molyneux, parió sagas como «Syndicate», «Dungeon Keeper», «Populous», «Magic Carpet» y muchas otras que han llenado de diversión y fantasía nuestras vidas.

Theme Hospital


Dungeon Keeper

Rockstar

Desde su fundación en 1998, hay un nombre que va asociado a Rockstar Games: «Grand Theft Auto». Pero la compañía lleva décadas lanzando más juegos impactantes, en los que las buenas historias son la clave de todo. «Manhunt», «Max Payne» o «Red Dead Redemption» son ya clásicos.

Manhunt

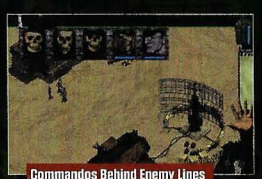
GTA II

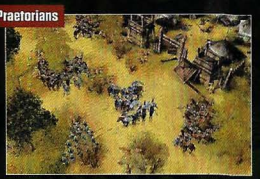
Max Payne

La impactante carátula de GTA II

Pyro Studios

Entre 1996 y 2012 -fecha en que el estudio desapareció oficialmente como tal-, Pyro Studios tuvo tiempo para convertirse en una leyenda del software español, al nivel de Dinamic, Topo, Opera... La saga «Commandos», «Praetorians», «Imperial Glory» y «Planet 51» bastaron para ello.


Commandos Behind Enemy Lines


Praetorians

LAS MEJORES PORTADAS DE LA DÉCADA

(6) Nº31. Agosto 97. tras una persecución infinita, conseguimos la exclusiva de «Blade Runner».
(7) Nº35. Diciembre 97. Shiny nos desvelaba todos los secretos que les cayeron del cielo con «Messiah».
(8) Nº41. Junio 98. Todos los secretos del juego que daría comienzo al mito de «Unreal».
(9) Nº42. Julio 98. El JDR más esperado de la década, llegó a la portada con Cloud y compañía.
(10) Nº54. Julio 99. «Shadowman» fue un juego de(l) otro mundo.

...con todo sobre ella, aquí.

Las míticas páginas del no menos mítico Maniacos del Calabozo, del gran Ferhergon.

Los juegos online llegaron para quedarse, así que necesitaban su sección...

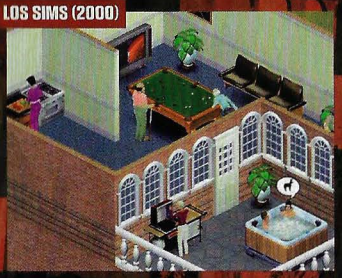
EL TOP TEN DE JUEGOS DE LA DÉCADA

De nuevo, nos lanzamos a la piscina y elegimos los diez juegos que marcaron el ritmo de la década y, por diversas razones, se convirtieron en las referencias absolutas para los que hacemos Micromanía. La agitada década, donde la revolución tecnológica se unió a nuevos diseños y conceptos en jugabilidad, nos trajo títulos, hoy convertidos en sagas, que cambiaron la industria para siempre. Muchos de ellos siguen en plena vigencia y son tan divertidos hoy, como ayer.

DIABLO II (2000)

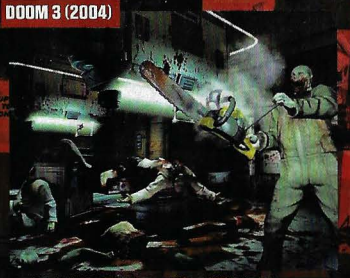
Blizzard dio un vuelco al concepto de rol en PC con «Diablo». Pero con su segunda parte cambió el género, literalmente. La acción se convirtió en un elemento clave de un diseño que, nuevamente, apostaba por niveles y escenarios generados de forma aleatoria, contando una historia impresionante y usando cinemáticas que lo convertían en una película.

LOS SIMS (2000)



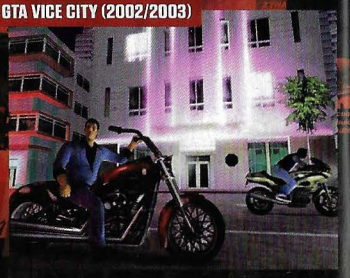
Muchos creían que era una casita de muñecas virtual. Otros se dedicaban a torturar a sus Sims por puro placer. El concepto absolutamente rompedor que Will Wright se sacó de la manga con «Los Sims» sigue vivo 20 años después. Un experimento en IA o la manera de hacer que aquellos que no jugaban, se convirtieran en jugadores. ¡Increíble!

DOOM 3 (2004)



Menos de una década después de «Quake» -y tras varios juegos más de la saga-, id y Carmack lo volvieron a hacer. Sí, otra vez. «Doom III» aportaba soluciones técnicas tan innovadoras, y las empleaba de forma tan brillante en la acción, que «Doom III» se convertiría en uno de los títulos del año en el género. Pero aún quedaba mucho en la acción, ese mismo año...

GTA VICE CITY (2002/2003)

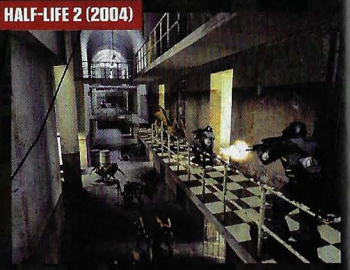


No fue el primer «GTA» en 3D, pero sí es de los más recordados por los fans de la saga. Su libertad de acción, profundidad de la historia y, sobre todo, personajes, convirtieron a «Vice City» es una referencia de los mundos abiertos. Muchos fans siguen considerando a Tommy Vercetti como uno de los criminales más carismáticos de toda la saga. Un juego a revisar.

QUAKE (1996)

Una vez más, John Carmack superaba cualquier expectativa técnica con «Quake». El primer juego de acción en primera persona en 3D reales es otra referencia que cambió el panorama del género para siempre. Su historia, ambientación y personajes eran surrealistas, pero la jugabilidad, diseño de niveles e inmersión eran totales. ¡Un imprescindible!

HALF-LIFE 2 (2004)

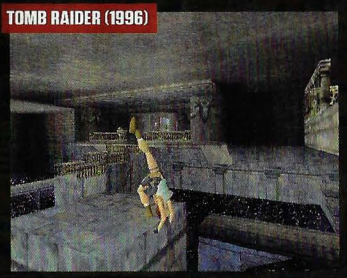


Y llegó Valve, y la lió parda. «Half-Life 2» cambió el modo de diseñar juegos de acción. Un protagonista carismático, un motor gráfico asombroso en su momento, el uso de la simulación física como parte fundamental de la jugabilidad, una ambientación fabulosa, enemigos memorables, armas increíbles... Sí, tras todos estos años, lo seguimos jugando.

SUPER MARIO 64 (1996)

¿Qué fue antes, «Super Mario 64» o Nintendo 64? La realidad de si la consola de Nintendo se creó para dar soporte a la visión de Miyamoto o si éste fue el primero en entender el hardware en toda su plenitud, nunca estará clara. Pero hay una cosa que sí: «Super Mario 64» cambió para siempre la manera de hacer juegos y las plataformas. ¡Una genialidad absoluta!

TOMB RAIDER (1996)



Cuando apareció «Tomb Raider», su protagonista, Lara Croft, se convirtió automáticamente en un icono. Era un juego de acción técnicamente asombroso, con una historia que no tenía que envidiar a las de Indiana Jones y cuya protagonista era un mujer de acción, algo casi inaudito. Se le comparó, incluso, con «Super Mario 64». Un gran halago.

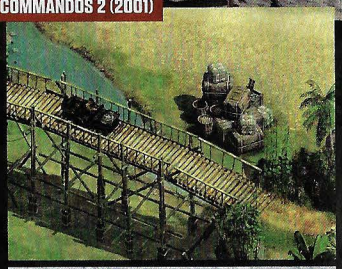
LAS SECCIONES MÍTICAS DE MICROMANÍA EN LA DÉCADA

Durante la segunda década de vida de Micromanía, aún se mantenían en plena forma secciones clásica, de esas que siempre buscábamos para conseguir "ayuditas", como el Código Secreto, pero también nacieron otras nuevas, acordes a los tiempos. Las imágenes renderizadas más espectaculares se convertían en antesala y promoción de los nuevos juegos en las Imágenes de Actualidad. El hardware para jugar y de todo tipo era cada vez más importante, así que las páginas de Tecnomanías empezaron a tener mayor peso en Micromanía. Pero no nos olvidábamos de que este mundo y esta industria también giraban en torno a la diversión, así que, qué mejor que un poco de humor ácido...

Sí, los consejos, trucos, ayudas... ¡y cargadores! seguían siendo aún importantes...

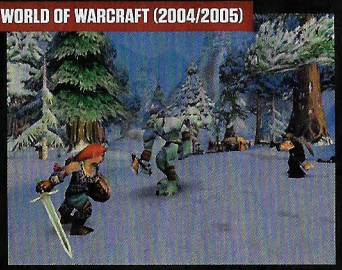
Los juegos ya no eran un puñado de píxeles

COMMANDOS 2 (2001)



Pocos estudios españoles han logrado un éxito internacional tan enorme como Pyro Studios. Y basta con mirar lo que hicieron con «Commandos 2» para comprender las razones. Los imitadores de su estilo único surgieron por doquier, y la inmersión táctica en un universo bélico, casi cinematográfico, no ha vuelto a ser igualada en el género.

WORLD OF WARCRAFT (2004/2005)



Antes de «World of Warcraft» hubo varios JDR Online, pero Blizzard, una vez más, dio un vuelco al género y el formato. Basta con mirar que, 15 años después, «WoW» sigue vivo y lanzando expansiones, para comprender la magnitud de un juego que llevó el universo más alucinante de fantasía a ser poblado y compartido por miles de jugadores simultáneos.

tecnologías, nuevo hardware, nuevo software, nuevas herramientas. Nuevas secciones.

A algunas de las clásicas secciones de Micromanía –Maniacos del Calabozo, Escuela de Pilotos, Club de la Aventura...– se suman otras nuevas –Taller de Juegos, Zona Arcade...–. Al tiempo, consideramos que es necesario dar la máxima información sobre las nuevas plataformas que empiezan a aparecer en el mercado. Los suplementos dedicados a las nuevas consolas de 32 bit, las compañías más destacadas, los eventos y ferias en los que la tecnología sobre imagen sintética, Realidad Virtual, etc. se hacen imprescindibles en Micromanía.

Es un momento realmente importante en la industria, pues a partir de mediados de la década de 1990 no solo empiezan a acelerarse los cambios en el mercado de las nuevas consolas, sino que los micros domésticos empiezan a desaparecer y, con el PC ya asentado como máquina de juegos –siempre discutida–, se empieza a notar la necesidad de más potencia de hardware.

Al tiempo, el software y los nuevos diseños en los juegos, gracias a motores cada vez más potentes, exigen máquinas capaces de llevar al límite el diseño de acción. En el PC surgen las tarjetas aceleradoras 3D, y juegos como «Quake», «Tomb Raider» y otros se colocan al nivel de títulos revolucionarios como «Super Mario 64», uno de los nombres clave en la historia del videojuego.

En este momento, tecnología, hardware y juegos van más de la mano que nunca. Cada nuevo avance técnico implica más posibilidades para el diseño de los juegos. No se trata solo de mejorar la calidad gráfica. Realmente la simulación física, la interacción con el entorno, la IA... todo contribuye a hacer juegos mejores, diferentes, más reales.

Cambio de paradigma en la industria

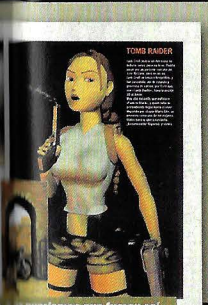
Entre las nuevas consolas, el nuevo hardware para PC, los nuevos motores gráficos, el cambio en el diseño de juegos y más, toda la industria empieza a sufrir cambios dramáticos. Compañías consagradas empiezan a sufrir dificultades para adaptarse a los nuevos tiempos. Otras nuevas toman el testigo y se produce el relevo. Los géneros evolucionan. Surgen nuevas propuestas que dan giros radicales a modelos ya establecidos. Marcas como Blizzard, Valve o Rockstar empiezan a marcar la pauta. Lanzan juegos que acaban convirtiéndose en sagas que llegan hasta la actualidad.

Al tiempo, el propio modelo de negocio de la distribución da, al principio, tímidos pasos hacia un futuro inevitable. En Micromanía empezamos a incordiar a las grandes compañías sobre lo que parece que se va a imponer en muy poco tiempo. La distribución y la venta digital hacen su aparición, a lo grande, de un modo dramático de la mano de un juego que lo va a cambiar

> **“La evolución del hardware es brutal. Surgen nuevos modelos de negocio. Todo cambia”**

LAS MEJORES PORTADAS DE LA DÉCADA

(11) Nº60. Enero 2000. id redefinió la acción multijugador con un título revolucionario.
(12) Nº64. Mayo 2000. Blizzard cambió todo para siempre en el rol con la llegada de «Diablo II»...
(13) Nº68. Sept. 2000. ...y BioWare respondió, poco después, con su visión en «Baldur's Gate II».
(14) Nº70. Nov. 2000. Un número con el que pudiste probar la primera demo del asombroso «Blade».
(15) Nº72. Enero 2001. El genial «Commandos 2», de arrollador éxito mundial.



...queríamos que fueran así...

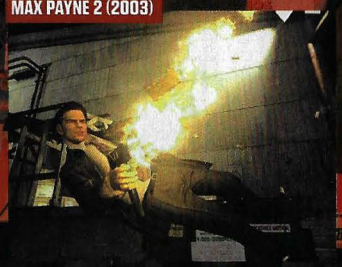
Desde el nacimiento de Micromanía, el hardware fue parte crucial de su contenido.

Humor, alguna pullita, curiosidades... ¡en el Sector Crítico cabía de todo! O casi.

¡MÁS TÍTULOS IMPRESCINDIBLES!

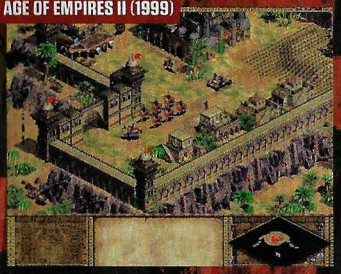
Volvemos a recordar algunos de los títulos más destacados de la época. Muchos se han quedado fuera del top ten por la mínima. Quizá creas que deberían haber estado ahí, no te lo discutimos. Sin embargo, aunque espectaculares, nuestra apuesta ha sido otra. Pero no nos hemos querido olvidar de ellos. ¿Eres capaz de calcular cuántas horas les dedicaste? Nosotros ya hemos perdido la cuenta, pero no nos importaría volver a disfrutarlos en un momento dado...

MAX PAYNE 2 (2003)



Remedy rompió moldes con el primer «Max Payne», pero cuando llegó la hora de la segunda parte... ¡menuda pasada! El nuevo juego de la saga fue mucho más allá del tiempo bala, aportó una trama más profunda, una historia de amor cruel, un auténtico espectáculo de acción y un realismo visual mayor que el juego original. La consagración de Remedy.

AGE OF EMPIRES II (1999)



El lanzamiento de «Age of Empires» dejó boquiabierto al mundo, pero Ensemble se consagró con su segunda parte. La obra de Bruce Shelley marcó un antes y un después en el mundo de la estrategia histórica y nos descubrió infinitas posibilidades para demostrar nuestras habilidades de gestión y tácticas, también en modo multijugador.

RESIDENT EVIL 2 (1998)

Aunque «Resident Evil» fue el detonante del "survival horror", su segunda parte encumbró a la saga. La versión para PC empezó a usar de forma exhaustiva los beneficios del hardware de aceleración gráfica, lo que la convirtió en la más espectacular de todas. Pero, en cualquier formato, «Resident Evil 2» se convirtió en uno de los juegos más populares de 1998.

VIRTUA FIGHTER (1993/1995)

A principios de los 90 SEGA asombró con la recreativa de «Virtua Fighter». El primer juego de lucha verdaderamente 3D marcó un hito, así que todos esperábamos ansiosos la versión de Saturn. Un lanzamiento precipitado no cumplió las expectativas, pero una versión posterior, «Remix», sí. Los usuarios del juego original recibieron esta gratis.

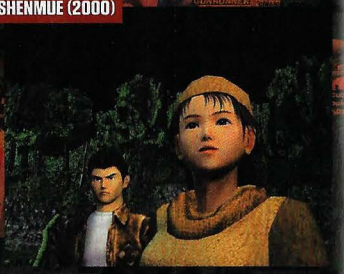
FINAL FANTASY VII (1997/1998)

Square lo cambió todo en el mundo del JRPG con el lanzamiento de «Final Fantasy VII». Muchos títulos y sagas habían tenido éxito entre los fans del género con anterioridad, pero la historia de Cloud, Tifa y sus amigos provocó una explosión global en la industria. Jugadores que no solían disfrutar del rol cambiaron de idea en cuanto lo probaron. Un clasicazo.

BLACK AND WHITE (2001)

La mente de Peter Molyneux siempre ha pergeñado juegos únicos y diferentes. Pero pocos tan únicos y diferentes como «Black & White». Lo que empezó como un experimento en IA se convirtió en uno de los juegos más revolucionarios de la historia del videojuego. Su concepto, desarrollo, jugabilidad y adorable diseño lo convirtieron en algo único.

SHENMUE (2000)



«Shenmue» fue uno de los primeros títulos anunciados para Dreamcast, pero tardó lo suyo en aparecer. El ambicioso proyecto de Yu Suzuki, creando el primer gran mundo abierto real para consola, nos descubrió una manera única de diseñar y desarrollar una gran aventura de acción. Hoy, 20 años después, sigue siendo una referencia absoluta.

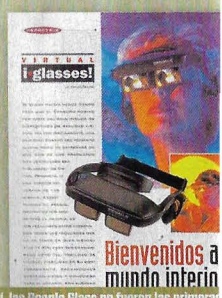
CIVILIZATION II (1996)

Si a un fan de la estrategia le preguntáramos qué juegos se llevaría a una isla desierta, «Civilization II» sería uno de ellos. De nuevo, la genialidad de Sid Meier sentó las bases de un estilo en el género que ha sido imitado hasta la saciedad. Toda la saga es, en realidad, un compendio sobre diseño de juegos de estrategia, pero éste es canónico.

LAS SECCIONES MÍTICAS DE MICROMANÍA EN LA DÉCADA

Tecnología y hardware. Siempre han estado muy presentes en las páginas de Micromanía. Pero la segunda década, desde mediados de los 90 hasta mediados de los 2000, fue una explosión en la industria. Vimos varias generaciones de consolas, asistimos a la -primera- revolución de la Realidad Virtual y descubrimos como las herramientas profesionales de desarrollo podían estar a disposición de los usuarios. Así que durante estos diez años en Micromanía disfrutamos haciendo suplementos sobre las nuevas consolas, descubrimos en múltiples reportajes la revolución tecnológica doméstica, al servicio del ocio y mucho más, y dimos cursos para hacer nuestros pinitos en la creación.

La revolución de las consolas de 32 bit nos llevó a varios suplementos especiales.

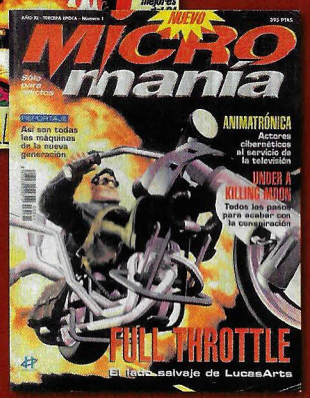


Sí, las Google Glass no fueron las primeras

EN MENOS DE UNA DÉCADA... ¡LA TERCERA ÉPOCA DE MICROMANÍA!

Así es, Micromanía aún no había cumplido sus primeros diez años y ya le dábamos otra vuelta radical al formato de la revista. La mítica Segunda Época decía adiós en el número 80 a ese formato de gran tamaño e inconfundible diseño con el fondo amarillo.

Micromanía reducía su tamaño, pero a cambio el número 1 de la Tercera Época dejaba bien a las claras las intenciones de una nueva línea editorial: más páginas, más contenidos, nuevas secciones, una atención especial a la revolución tecnológica que la industria del videojuego y del entretenimiento -cine, TV, RV- estaba viviendo. Era un momento emocionante que llevaba a Micromanía a cambiar en forma y fondo, pero sin perder de vista nunca la esencia de que todo giraba en torno a los videojuegos. Un cambio para mejor.



Los primeros meses de 1995 fueron testigos del fin de la Segunda Época, en el número 80, de enero, y la llegada de la Tercera, con «Full Throttle» en portada. ¡Un cambio a todo gas!

LAS MEJORES PORTADAS DE LA DÉCADA

(16) Nº74. Marzo 2001. Las claves de «Black & White» y un suplemento de 24 páginas de «Blade».
(17) Nº94. Nov. 2002. Otra exclusiva sobre el nuevo bombazo de id Software: «Doom III».
(18) Nº99. Abril 2003. Sí, una vez más, jugamos en exclusiva. Esta vez con «GTA Vice City».
(19) Nº101. Junio 2003. El E3 en que Valve asombró al mundo, con su «Half-Life 2» en portada.
(20) Nº102. Julio 2003. Y, solo un mes después, el gran «Max Payne 2».

> **"Durante esta segunda década de Micromanía, la industria vive un auténtico terremoto"**

todo, aunque pocos se dan cuenta al principio: «Half-Life 2».

Valve no solo da una vuelta de tuerca –nunca mejor dicho– a un género concreto, sino que la aparición de Steam, a finales de esta segunda década de vida en Micromanía, lo cambia todo en la industria. El futuro ya ha llegado al mundo de los videojuegos, pero muchos aún no se han dado cuenta. O no lo quieren aceptar.

Ya no se trata solo de avances técnicos de nivel de hardware, sino de la propia industria.

Al paso del futuro

Ya mencionábamos antes la aparición de nuevas secciones en Micromanía. No es solo que haya juegos online. Es que el futuro –¿o es el presente de la primera mitad de los 2000?– pasa por ahí. Y se junta con lo que ya hemos revisado hasta ahora: nuevas tecnologías, nuevo hardware, nuevos modelos, nuevas paradigmas.

Lo que viene ocurriendo en la segunda década de vida de Micromanía aún tiene eco en la actualidad, y la revista empieza a adaptarse para lo que está por venir. Sin embargo, el vértigo en este período es tal que no resulta fácil estar siempre al día. Pero lo intentamos. Distintos cambios de diseño se suceden durante estos años en Micromanía. Desde la cabecera al interior. Algunas de las secciones evolucionan, otras desaparecen. Otras nuevas se incorporan.

Mientras, el mercado y la industria continúan acelerando los cambios. ¡Es una revolución!

En Micromanía seguimos, durante todo este tiempo, apostando por dar el máximo para seguir en el tren de la actualidad: exclusivas, entrevistas, suplementos, demos... Somos testigo y, en cierto modo, parte de la evolución de la industria. Y así lo reflejan los contenidos de cada número.

Estamos llegando ya casi al final de esta segunda década, en la que la industria y la revista empiezan a pisar un territorio desconocido. Y apasionante.

¿Qué está por llegar?

Tras el terremoto de esta segunda década de Micromanía, en la que hemos visto llegar varias generaciones de consolas, un avance salvaje en el hardware de PC, nuevos modelos de negocio nacer y un cambio en la manera de diseñar y desarrollar juegos, las cosas empezarán a asentarse. Que no a calmarse. Pero aún queda mucho por ver, recordar y disfrutar, en un próximo reportaje centrado en el aniversario de Micromanía. ¿Qué está por llegar el próximo mes? Vuelve y lo sabrás.

antes, Micromanía te lo contaba.

¿Personalizar tus modelos 3D? Antes no era tan sencillo, pero Micromanía ayudaba...

La Realidad Virtual doméstica llegó mucho antes de Oculus. Tenemos las pruebas.

ZONA micromanía

¡Bienvenidos a este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

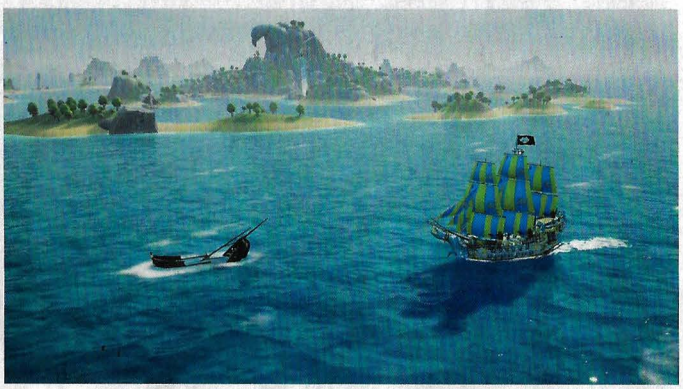
Al empezar en el desarrollo de juegos puede que nos asalte la tentación de hacer uno ambientado en el mar, por no tener que crear construcciones complejas. Curiosamente, es una idea poco habitual entre los títulos que nos llegan desde la escena independiente.

KING OF SEAS

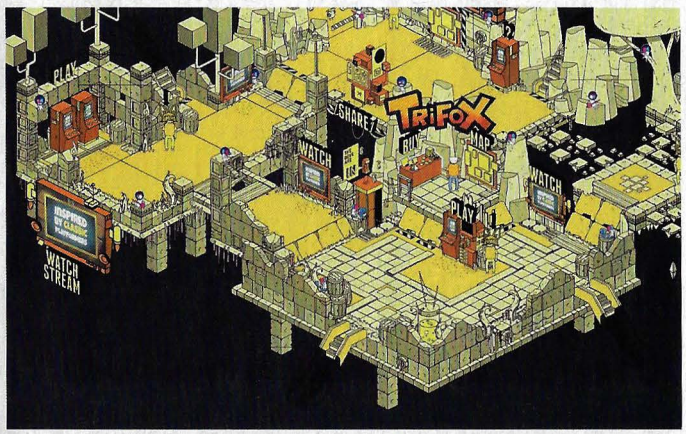
Piratas como los de antes

Género: Rol/Acción **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** 3DClouds **Fecha:** 2020
Web: *www.kingofseas.net* **INTERÉS:**

Uno de los problemas en los juegos ambientados en el mar es que, con el tiempo, nos conocemos cada rincón. «King of Seas» promete romper con ello al generar sus mapas de forma dinámica. Plantea una aventura de venganza con barcos piratas que navegan entre islas y enemigos. Las tormentas, emboscadas y fortificaciones nos obligarán a tener en cuenta el viento. Incluye un árbol de habilidades y tres caminos diferentes, un sistema de clasificación, misiones especiales, caza del tesoro y varios niveles de dificultad.



Mapas generados de forma dinámica serán el escenario de las batallas navales que libraremos en «King of Seas».



INDIE ARENA BOOTH ONLINE

Indies universales en Gamescom 2020

Género: Varios **Idioma:** Varios **Evento:** GamesCom
Celebración: Agosto 2020 **Web:** *online.indiearenabooth.com* **INTERÉS:**

Gamescom, ha tenido este año un formato diferente por culpa de la Covid-19. Sin embargo, desde Alemania se han lanzado online a todo el mundo. Con su tradicional apartado indie adaptado a una especie de juego multijugador y exposición. Los desarrolladores han tenido visibilidad de sus títulos, con un personaje que nos creamos en su web oficial, para saltar de una experiencia a otra. Indie Arena Booth Online también ofreció emisiones en directo y la posibilidad de hacer negocios desde cualquier lugar del mundo.

EN CAMPAÑA

THE DEPTHS: PREHISTORIC SURVIVAL

Ser el cazador y salir de las profundidades marinas no es original, con ejemplos como «Man Eater». Pero esta vez el peligro sale del pasado. Empezaremos con una cría, de entre 20 criaturas diferentes, que evolucionará hasta convertirse en el alfa. Tienen su base en la prehistoria, aunque con escenarios que incluyen cuevas enormes y restos de una civilización humana. El objetivo de la campaña de financiación eran solo 1.440€ que ya se consiguieron hace semanas. Queda ver cómo evoluciona.
kck.st/33ERddO

SPELLBEARERS

Inspirado en los títulos de rol y fantasía clásicos en Super Nintendo, «Speelbearers» es obra de Whim Independent Studios. Un equipo especializado en este tipo de proyectos, aunque también se atrevan con títulos de plataformas, entre otros. Esta vez, la apuesta nos lleva a un mundo visto desde arriba con muchos personajes con los que interactuar. Llevan un año de desarrollo y esperan terminarlo en 2021. Entre las metas que se han puesto están añadir más jefes, niveles, modos, personajes y opciones.
kck.st/33kWh8k

Las campañas de financiación colectiva mantienen un buen ritmo de nuevos candidatos. Los juegos independientes siguen llegando, tanto como proyectos como títulos finalizados y comercializados. La Realidad Virtual se prepara con lanzamientos de presupuesto cada vez más elevado y hardware con novedades muy interesantes de cara a los próximos meses. Parece que la maquinaria no se detiene, a pesar de vivir en un mundo que sigue en crisis, quién sabe por cuánto tiempo más. Al menos, los videojuegos nos dan un respiro y nos permiten desconectar, entre sacudidas de nuestros bolsillos –eso sí– y eventos que se vuelven cada vez más online. El presente es convulso. Veremos cómo quedará el futuro...

ÍNDICE DE CONTENIDOS

36 Panorama Indie
37 Realidad Virtual
38 Work in progress
39 Sigue jugando
40 Free to Play
41 Coleccionismo

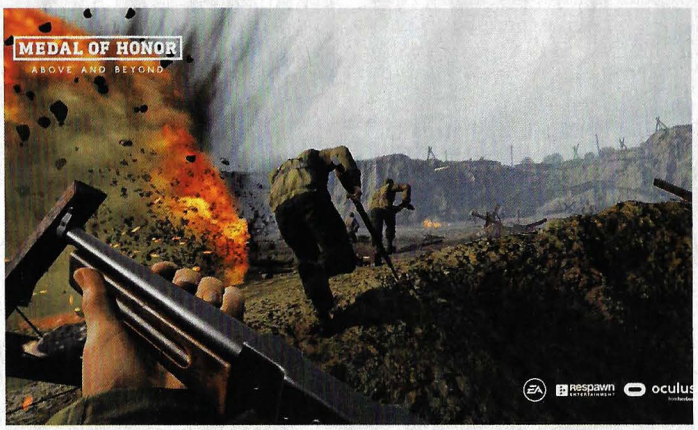
Un clásico que lleva la guerra a nuestras gafas de RV está en desarrollo. Pero no es lo único por lo que hemos de brindar, ya que Facebook parece asfaltar el camino de productos híbridos que exprimen la capacidad para jugar sin cables y aprovechar la potencia del PC.

MEDAL OF HONOR: ABOVE & BEYOND

La 2ª Guerra Mundial desde dentro

Género: Acción **Compatibilidad:** Oculus Rift
Desarrollador: Respawn Entertainment **Disponible:** 2021 **Precio:** Por determinar
Web: *ea.com* **INTERÉS:**

Desarrollado con RV Virtual como base, el nuevo «Medal of Honor» promete ser más que un juego. El equipo encargado es Respawn, responsables de «Titanfall» o «Apex Legends». El apartado técnico estará al máximo nivel, pero también la base histórica, con entrevistas y vídeos 360º con los que meternos de lleno en la Segunda Guerra Mundial. Nos enfrentaremos a una aventura en primera persona y a modos multijugador con los que exprimir nuestros sistemas de RV.



MYST

La aventura se vuelve más real

Género: Aventura **Plataforma:** Oculus Rift, Quest, Valve Index
Desarrollador: Cyan Worlds **Disponible:** 2021 **Precio:** Por determinar
Web: *cyan.com/myst* **INTERÉS:**

Con un cuarto de siglo a sus espaldas, «Myst» está considerado como uno de los juegos que lanzaron la llamada multimedia. Sus escenarios generados por ordenador dejaron impronta en muchos usuarios. Lo mismo que sus puzles entre la niebla de esa isla misteriosa. Ahora, Cyan Worlds promete trasladar la experiencia a Oculus y Valve Index con nuevos retos y la inmersión que proporciona la Realidad Virtual. Mientras que los escenarios son realmente en 3D y lo estático del original se vuelve más vivo que nunca.

DEMOS

HARD BULLET
VIVE, RIFT, INDEX, WMR

Entre balas, explosiones y sangre a cámara lenta, este título es un festival de violencia apropiado para estómagos curtidos.
www.gexagon.com

STRIKE VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT, INDEX

Disparos en primera persona a lo largo de 16 niveles que podemos probar con esta demo.
store.steampowered.com/app/1394210/Strike_VR

IB CRICKET
VIVE, RIFT, INDEX, WMR

Aunque no tenga la popularidad de otros deportes, el cricket también tiene su representación en entornos virtuales.
ib.cricket

Los últimos meses de desarrollo sirven para pulir detalles. Que un mal diseño se arregle a última hora es imposible. Pero, con motores que generan escenarios de forma dinámica, toda la responsabilidad es de la programación. ¿Sustituirá la IA a los diseñadores?

DEMOS

OCCUPY MARS

Un prólogo totalmente jugable sirve para descubrir las claves del juego y que esperemos con muchas ganas la versión completa.
■ *occupymarsgame.com*

SIEGE SURVIVAL PROLOGUE

Otro juego que nos enseña con su prólogo cómo será todo, con una introducción en la que empezar a vivir sus invasiones Kenji.
■ *www.gloriavictisgame.com*

WAIT! LIFE IS BEAUTIFUL

Cerramos el trio de avances totalmente jugables con una historia llena de sentimiento y un ensayo del guion.
■ *wlibgame.com*

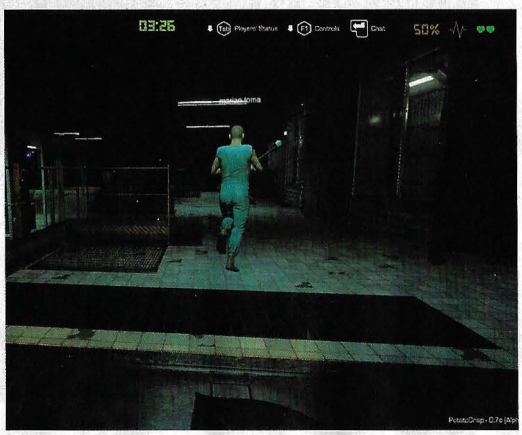
MONSTRUM 2

Una bestia, una plataforma en el mar y muchos interruptores

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Team Junkfish ■ **Disponible:** 2020 ■ **Precio:** Por determinar
■ **Web:** *monstrumgame.com* **INTERÉS:**

Con la inspiración de tantas historias que sueltan un monstruo en un espacio cerrado, «Monstrum 2» aporta toda la sencillez posible. El escenario es una instalación en medio del mar y cuatro personajes han de escapar con vida. Hay energía que activar, salidas que encontrar y muchos sitios donde esconderse. Jugar como prisioneros es una experiencia de colaboración, aunque los nervios y el instinto nos inviten a huir en solitario. Ser una de las bestias cambia el papel. Hay otros juegos con este planteamiento, aunque el diseño de los escenarios puede hacer que «Monstrum 2» triunfe especialmente.

Para escapar de la bestia es necesario activar y desactivar múltiples interruptores que controlan la corriente.

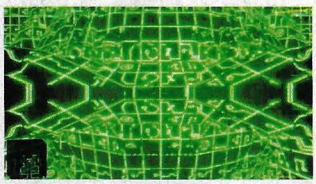


DIARIO DE DESARROLLO

BALDUR'S GATE III

Además de poder jugarlo ya en versión previa, Larian ha revelado las complejas mecánicas que rigen sus romances y amistades.
■ *baldursgate3.game*

SYSTEM SHOCK REMAKE



Un nuevo sistema de desmembramiento mantiene el interés en este homenaje al clásico.
■ *www.youtube.com/user/nightdivestudios*

ATOMIC HEART

Un nuevo vídeo en el que se nos muestra un combate frente a un mini jefe, da fe de que el desarrollo del juego sigue adelante.
■ *mundfish.com*

ELITE DANGEROUS: ODYSSEY

Odyssey es una realidad en el juego de Frontier Developments, que da un paso enorme hacia la libertad en el universo.
■ *youtu.be/iIOH7OHAV2I*

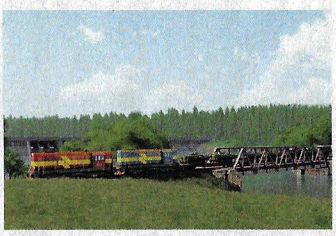
Los aficionados a la guerra táctica y a la brutalidad de Cimeria están de enhorabuena. Por un lado, un título cuyos seguidores aman echar horas entre vegetación y las sombras. Por otro, machacar a más enemigos con espada o hacha. Pero aún hay más...

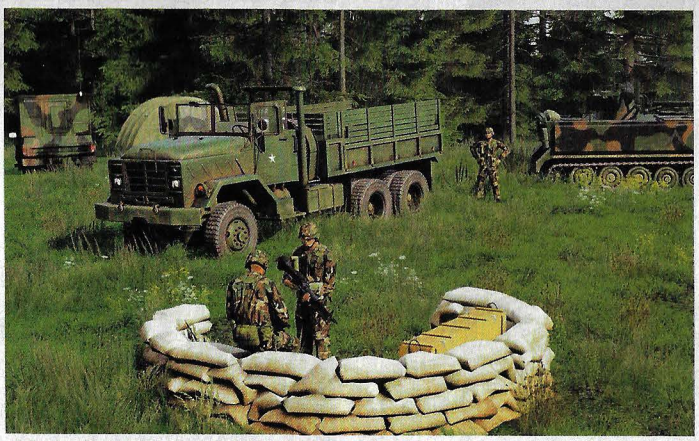
ARMA 3

Tras el telón de acero

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Estudio:** Bohemia Interactive **Disponible:** 2020 **Precio:** Por determinar **Web:** *www.arma3.com* **INTERÉS:**

CSLA Studio ha aprovechado el programa de creadores de Bohemia Interactive para dar voz a la comunidad, y que ahora podamos cruzar el telón de acero. Aunque se trata de una descarga de pago opcional, podremos adquirirlo como cualquier otra extensión oficial del título de acción realista. Meterá a los jugadores en pleno conflicto checoslovaco, durante la Guerra Fría, en 1980. En 256 kilómetros cuadrados, fieles al terreno ocupado, con fuerzas de EE.UU. y checas que desplegarán sus unidades y armamento en escenarios para uno o varios jugadores.





Creator es una serie de contenidos para «ArmA 3», creados por la comunidad, que se ofrecen de forma opcional como cualquier otro complemento del juego.

CONAN EXILES: ISLE OF SIPTAH

Isleños que no son lo que parecen

Género: Acción/Rol **Idioma:** Español (textos) **Estudio:** Funcom **Disponible:** 15/9/2020 **Precio:** 19,99€ **Web:** *www.conanexiles.com* **INTERÉS:**

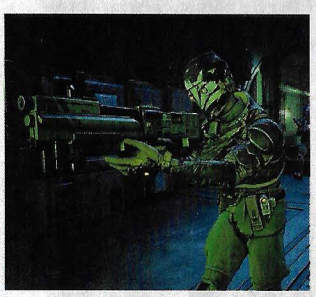
Aunque llega en acceso anticipado, «Isle of Siptah» es una experiencia imprescindible para el fan de «Conan Exiles». El juego crece con una nueva isla en la que sus pobladores tienen muchos secretos y bastante mala leche. Además de ellos, también nos las veremos con criaturas de gran tamaño en escenarios al aire libre y subterráneos.

THE OUTER WORLDS

Peligro en Gorgona

Género: Rol **Idioma:** Español **Estudio:** Obsidian Entertainment **Disponible:** 28/9/2020 **Precio:** 14.99€ **Web:** *outerworlds.obsidian.net* **INTERÉS:**

Tras conseguir la nave para viajar entre planetas, «The Outer Worlds» se abre a una forma diferente de añadir contenido. Con "Peligro en Gorgona" nos enfrentamos a misiones difíciles, pero que no incluyen una línea narrativa que continúe la historia principal del juego. Son encargos que aceptamos como si hubieran estado ocultos.

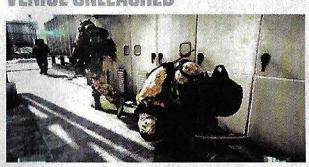


MODS

DOOM ETERNAL
HORDE MODE

Por si no tuviera suficientes oleadas de enemigos, este mod nos mete en medio de un modo horda para el nuevo «Doom».
*twitter.com/proteh_*

BATTLEFIELD 3
VENICE UNLEASHED



Una nueva plataforma llega este invierno al juego de DICE y promete ampliar las opciones de la comunidad de editores.
veniceunleashed.net

STARDEW VALLEY
UNLIKELY FRIENDS

Esta modificación añade encuentros con personajes poco habituales, así que el mundo es algo diferente.
nexusmods.com/stardewvalley/mods/6667

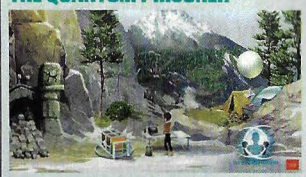
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
IRON MAN

¿Qué tal es volar por San Andreas con la armadura de Iron Man? Solo hay que probar con este mod.
www.moddb.com/mods/gta-iron-man-mod

Dos de los mayores éxitos de los últimos meses son juegos de pago, «Fall Guys» y «Among Us», al menos en PC. Pero hay otros que no nos cuestan dinero. Vamos a apoyarlos, sobre todo con géneros que se hacen extraños en lo de no pagar por empezar a disfrutarlos.

ACTUALIZADOS

THE QUANTUM PRISONER



Al tener naturaleza online y funcionar en el navegador, las actualizaciones son transparentes.
■ *quantum-prisoner.com*

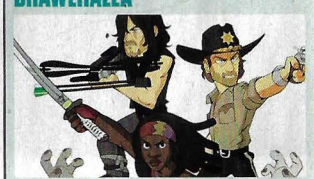
FORTNITE

El RayTracing llega a «Fortnite» con rendimiento que divide entre dos las imágenes por segundo.
■ *fortnite.com*

APEX LEGENDS

Por fin podemos jugar entre consolas y PC. Una situación en la que, quizá, salimos ganando.
■ *ea.com*

BRAWLHALLA



También los personajes de «The Walking Dead», han encontrado sitio en el juego de Ubisoft.
■ *www.ubisoft.com*

VALORANT

Riot ha presentado ya todo lo que nos encontramos en el acto III de su juego en primera persona.
■ *riot.com*

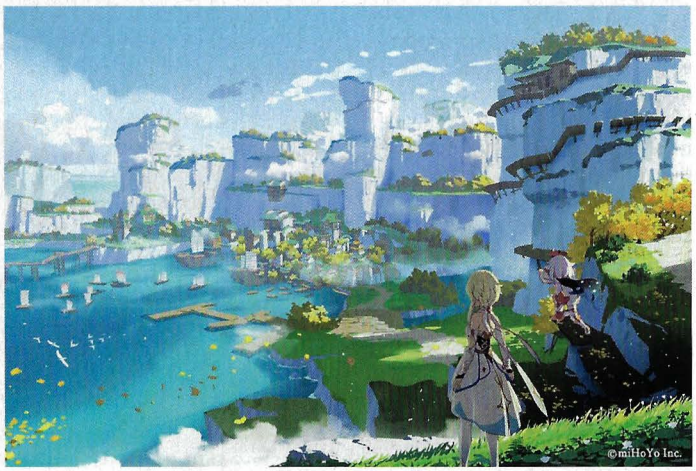
GENSHIN IMPACT

Esto solo acaba de empezar

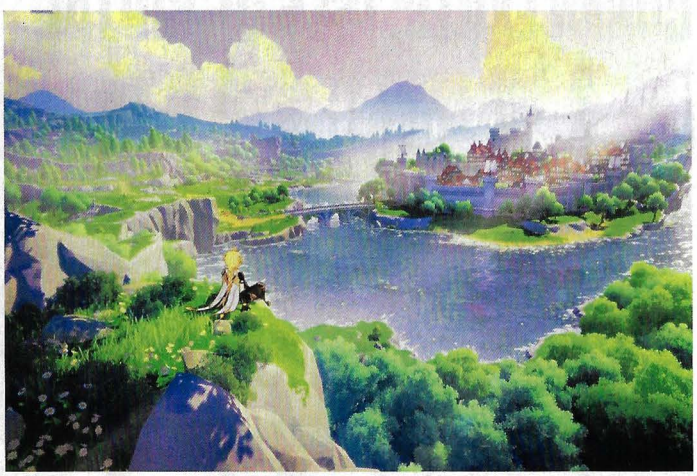
■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Inglés/Japonés ■ **Estudio:** MiHoYo ■ **Lanzamiento:** Ya disponible
■ **Web:** *genshin.mihoyo.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Un mundo como el de «Genshin Impact» suele llevar parejo un lanzamiento por todo lo alto, con grandes vídeos incluso años antes de que el juego llegue a nuestras manos. Pero la apuesta de MiHoYo va por otro camino, muy alejado del mercado más tradicional del rol oriental. Su baza incluye mucho contenido con personajes que se dejan querer desde el primer momento. Precisamente, estos son uno de sus atractivos con más posibilidades de crecer. Según el plan que han publicado sus creadores, solo tenemos un adelanto de lo que nos espera.

Más o menos, cada seis semanas tendremos actualizaciones importantes. En la versión 1.1 del 11 de noviembre se pondrá en marcha el evento "Unreconciled Stars". Pero lo realmente gordo empezará a llegar con una nueva área, la nevada Dragonspine, justo para fin de año, y en febrero llegará el evento Lantern Rite. No habrá que esperar mucho entre nuevas experiencias.



A cada nueva área que llegará a «Genshin Impact» le acompañará un evento que promete muchas horas de diversión.



APÚNTATE A LA BETA

WORMS RUMBLE

Con su lanzamiento fijado para diciembre, agradecemos mucho a Team17 que nos de la oportunidad de aportar algo al nuevo «Worms». Con una beta abierta que comienza el 6 de noviembre y que presenta batallas con hasta 32 jugadores. Esto, sin dejar de lado la posibilidad de practicar o jugar en solitario contra unos escenarios que prometen más destrucción y sorpresas que nunca.
■ *Team17.com*

ROGUE COMPANY

Disponible gratis en su web, «Rogue Company» ha empezado su andadura en fase beta. Hi-Rez Studios ha empezado con algunos pesos pesados y ya tenemos a Dr. Disrespect, junto a una Arena llena de bigotes y gafas de Sol. Se nota la experiencia del estudio con «Smite» o «Paladins», porque todo ha empezado con más fluidez de la habitual en los lanzamientos online.
■ *www.roguecompany.com*

Los comics basados en videojuegos empiezan a ser un elemento habitual en nuestras colecciones. Algunos nos llegan con una factura excelente. Se venden por separado, pero quizá pronto veamos algunao dentro de una edición coleccionista de su juego.

LITTLE NIGHTMARES II TV EDITION

Un viaje entre televisores y televisiones lleno de peligros

Género: Plataformas/Aventura **Idioma:** Castellano **Compañía:** Bandai Namco **Disponible:** febrero de 2021 **Precio:** 49.95 €
Web: *es.bandainamcoent.eu* **INTERÉS:**

Hasta febrero de 2021 no podremos hacernos con la edición más especial de «Little Nightmares II». Un pack al que no le faltan elementos para llenar nuestra estantería con motivos del juego y que quedarán de lujo con lo que podamos tener de la primera entrega, en formato físico. Para empezar, Bandai Namco nos ofrece una caja edición coleccionista con forma de televisor, de los de antes, de tubo. En cuanto al juego, encontraremos un código para la descarga en Steam. También falta un detalle de originalidad, en forma de diorama, con Mono y Six en su viaje. Un libro con 50 páginas se llena del arte del juego. A todo esto se unirá una caja metálica junto a pegatinas y una placa con unas imágenes tras un filtro lenticular.

Las pesadillas de «Little Nightmares II» también tienen sus versiones limitadas y ediciones especiales, con un diorama muy televisivo en la de coleccionistas.

DE COMPRAS

BLIZZARD Y PULL & BEAR

Blizzard y Pull & Bear lanzan una colección de moda urbana de los 90 con diseños de Blizzard, «Overwatch» y «World of Warcraft».
www.pullandbear.com

MCFARLANE TOYS

«Mortal Kombat», «Doom», «The Witcher» y «Warhammer» forman parte de la nueva línea del fabricante para 2020 y 2021.
mcfarlane.com

BUSTO DE ARTORIAS

A un precio de 269,95€, pero disponible en España, este busto inspirado en el personaje de «Dark Souls» es todo un reto en sí mismo.
www.xtralife.com

PARA TU COLECCIÓN

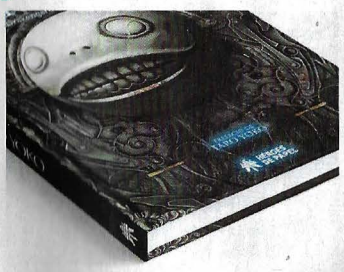
LLEGA LA CABALLERÍA

Dark Horse Comics y Blizzard han puesto en marcha una serie de cómics de Overwatch. Todo un fenómeno creado con vistas a alcanzar cualquier soporte. El cómic está ilustrado por Babs Tarr, autor de Batgirl o Motor Crush, con guion de Mariko Tamaki, ganadora del premio Eisner. La protagonista es Tracer.
playoverwatch.com

LECTURAS

LA EXTRAÑA OBRA DE TARO YOKO

Nicolas Turcev es un periodista cuya experiencia y gustos le han llevado a indagar en la parte creativa de todo un fenómeno, Taro Yoko. El libro explora los motivos que seducen al creador y cómo lidia con el conflicto en cada una de sus historias. La desolación de sus mundos y cómo se monta todo. Por 24.95€.
www.heroesdepapel.es



Evento: Drone Cup 2020 **Juego:** Rainbow Six Siege **Compañía:** Ubisoft **Fecha:** 27 de octubre a 22 de noviembre 2020 **Más detalles:** *r6dronecup.es*

DRONE CUP 2020

El torneo abierto se pone en marcha y «Rainbow Six Siege» redobla sus esfuerzos para convertirse en una de las referencias del sector.

Ya son más de tres años de esfuerzo por parte de Ubisoft para que «Rainbow Six Siege» tenga éxito en España. Este año hemos visto un formato menos presencial de lo acostumbrado con el Spain Nationals. Pero, nada más acabar esta temporada regular, la maquinaria se ha puesto seria con la Drone Cup 2020. Más de dos meses de torneos con 16 equipos participantes y abiertos a formaciones que no tienen por qué ser clubes consagrados. Desde el 6 de octubre, hemos visto encuentros emocionantes con varios equipos.

Hay en juego 7.000 euros de premio en metálico y una plaza para enfrentarse a Wizards y Wygers en la R6 Spain Nationals Season 3. Con partidas al mejor de tres y playoffs que nos dejarán dos finalistas que se verán las caras el 22 de noviembre en un formato al mejor de cinco.

EQUIPOS INVITADOS

- TEAM HERETICS
- MOVISTAR RIDERS
- UNNAMED
- FLAMENGO STARS
- LOTEROS
- RAVENS EC
- GS LEGACY
- FIREVOID GAMING

Evento: Iberian Cup **Juego:** League of Legends **Compañía:** LVP **Fecha:** Desde el 20 de octubre 2020 **Más detalles:** *iberiancup.lvp.global*

IBERIAN CUP 2020

20 equipos en la décima edición del torneo, de dos países, para afrontar una de las competiciones más abiertas del momento.

Diez formaciones de la Superliga Orange, ocho de la LPLoL y dos plantillas amateur han entrado este año en el torneo Iberian Cup organizado por LVP. Con representación de España y Portugal, desde el 20 de octubre está en marcha con un formato renovado frente a ocasiones anteriores. De estos conjuntos, profesionales y amateur, cuatro de ellos han accedido directamente a los cuartos de final: Movistar Riders, Vodafone Giants y G2 Arctic de la SLO o European Masters y EGN, que es campeón de LPLoL. Los días 13 y 14 de noviembre se han marcado para las semifinales y el torneo acabará el 15 del mismo mes. Con premios que otros años han pasado de los 18.000€, para un torneo con la licencia de Riot para el uso de «League of Legends».

SALÓN DE LA FAMA

SASHA "SCARLETT" HOSTYN

Camino de cumplir 27 años en diciembre, la canadiense Sasha Hostyn empezó a asistir a torneos profesionales en 2011. Comenzó con «StarCraft II», con el que consiguió quedar finalista en el Battle Grounds de 2014. Como curiosidad, entró en el libro Guinness de los Records 2016 por alcanzar más ganancias que cualquier otro profesional de los videojuegos.

Su carrera ha saltado entre Dead Pixels en 2015, Team Expert en 2016 y Newbee en 2018. Con trofeos como el Intel Extreme Masters, hace un par de años, que consiguió como la única mujer del torneo de presentación de los JJOO de invierno en Pyeongchang.

"Scarlett", nacida en Canadá, empezó como jugadora de «StarCraft II» y, más tarde, empezó a jugar a «DotA 2».

Liga: Series Pro y AM **Juego:** Assetto Corsa **Compañía:** Ferrari/Hublot **Fecha:** oct/nov 2020 **Web:** *www.ferrari.com*

FERRARI HUBLOT ESPORTS SERIES

Ferrari es sinónimo de competición. Ahora, también en el mundo de los eSports, en colaboración con Hublot. ¿Listo para pisar el asfalto virtual?

Hace meses que conocimos la intención de Ferrari de entrar en eSports. Como era de esperar, este año han llegado a la competición con un simulador de conducción. «Assetto Corsa» ha sido el elegido para que los conductores virtuales compitan al más alto nivel. Todo parece orquestado para que la conducción real se mezcle con los simuladores. La fusión entre la escuela de conducción tradicional Ferrari Driver Academy y el nuevo formato puede servir a la marca para encontrar pilotos jóvenes que pronto veamos sobre el asfalto real.

Evento: Miss Esports **Juego:** Varios **Compañía:** Lenovo y PLG **Fecha:** 2020 **Web:** *proleaguegaming.com*

MISS ESPORTS

La revolución femenina en Oriente Medio arranca en un medio que nadie se esperaba: las competiciones de eSports.

Con sede en Emiratos Árabes Unidos, Pro League Gaming marca un hito con una iniciativa dirigida a las jugadoras, Miss Esports; un ecosistema seguro para que desarrollen su carrera en Oriente Medio y el Norte de África. Con el apoyo de Lenovo, el proyecto nace tras un estudio de Newzoo, con cifras como que los jóvenes de la zona entre 18 y 24 años pasan unas 8 horas jugando y un 35% son mujeres. Pero las tradiciones chocan con que haya jugadoras. De ahí lo especial de Miss Esports.

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS

LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/lvpes*

ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios. **Web:** *play.eslgaming.com/spain* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/esl_spain*

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos. **Web:** *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

DOTA 2

The International ya supera los 40 millones de dólares recaudados para el evento estrella del juego de Valve. ¡No tiene límites! *www.dota2.com*

HERO FINDER

Una nueva aplicación para encontrar jugadores online llega a dispositivos móviles y promete efectividad con multitud de filtros. *www.herofinderapp.com*

TEMPLADO

VIRTUA FIGHTER X ESPORTS

SEGA ha anunciado su torneo de lucha basado en uno de sus juegos míticos, aunque aún no han dejado claro si se vetará a los jugadores de PC. *sega.jp*

CIBERSEGURIDAD

Dreamhack Spain y ESET se han unido para concienciar a los jóvenes sobre la importancia de la seguridad frente al mundo online. *dreamback.es*

FRÍO

STARCRAFT II

Activision Blizzard ha confirmado que su juego no recibirá más actualizaciones por parte de sus desarrolladores. *blizzard.com*

DOMINION SERIES

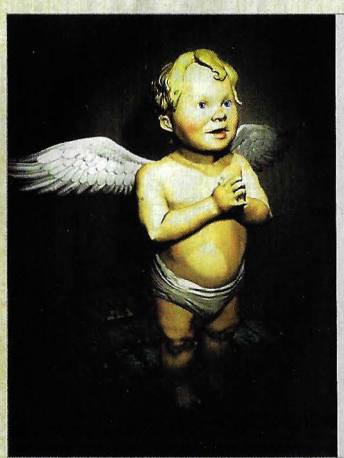
Ubisoft ha anunciado las Dominion Series como parte de un nuevo programa de competiciones dedicado a «For Honor». *ubisoft.com*

EN PORTADA
MESSIAH
¡Acción divina en nuestros PC!

MICROMANÍA 59, TERCERA ÉPOCA

En el número 59 de Micromanía lo sobrenatural -por definirlo así- invadía las páginas de la revista. Del cielo nos caía un querubín muy peléon, ocupando la portada coOn «Messiah». De más allá de la muerte, Drácula nos traía un gran póster.

Cuando empezamos a saber de lo que sería «Messiah» casi no dábamos crédito: un juego de acción protagonizado por un pequeño ángel. Un querubín se iba a convertir en el vengador divino que arrasaría con el Mal en la Tierra. De una forma un poco peculiar, no solo por sus poderes celestiales, sino por los enemigos a los que se enfrentaría en la labor encomendada por el mismísimo Dios: dominatrix vestidas de uniformes militares, soldados pertechados con armas futuristas, monjas vestidas con estilo sadomaso, meretrices forradas de cuero... Y todo ello en unos entornos de diseño industrial, que nos llevaba a un futuro realmente único y un tanto grotesco. La preview que hicimos con la primera beta disponible nos dejó un sabor de boca espectacular, descubriendo los poderes y habilidades del pequeño Bob, que se lució en la portada.



EL PERSONAJE
BOB

Nunca habíamos visto un personaje similar a Bob protagonizar un videojuego. Y nunca más volvimos a verlo. La extravagante idea que daba forma y vida al «Messiah» de Shiny nos traía a un rechoncho querubín dotado de poderes divinos, como poseer a otros personajes y volar con sus alitas, para expulsar el Mal de la Tierra. Un protagonista divino que tenía una mala uva infernal.

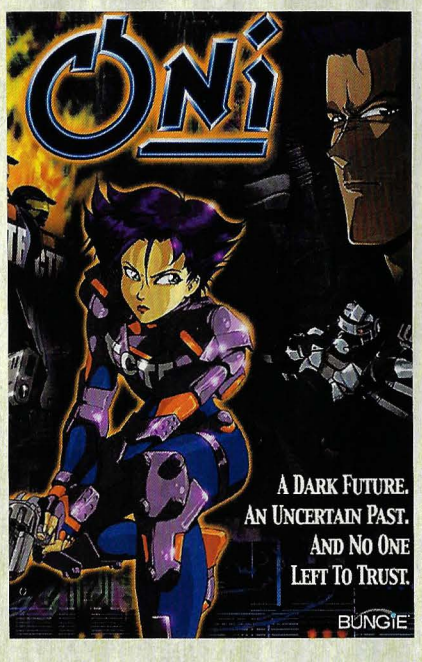
La tecnología gráfica de «Messiah» fue una de sus cartas de presentación. Su motor usaba RT-DaT para adaptar su calidad visual a la potencia de cada PC.

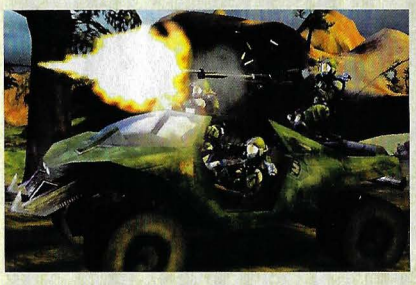
DESTACADO

LO NUEVO DE BUNGIE

«Halo», y mucho más, para el futuro

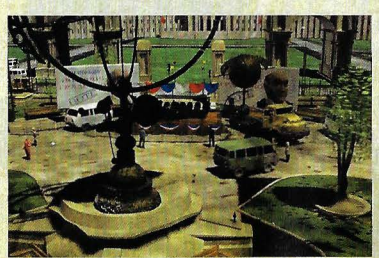
Bungie ya era un estudio de reconocido prestigio hace dos décadas, con títulos como «Pathways into Darkness», «Myth» o «Marathon». Pero el cambio de siglo iba a convertir al estudio de Chicago en un auténtico referente global en cuanto a juegos de acción. Su inmersión en el mundo del manga con «Oni» y, sobre todo, el desarrollo de un título de acción futurista, «Halo», que acabaría convirtiéndose en un ícono, junto al Jefe Maestro, se dejaron ver en un reportaje exclusivo en Micromanía 59.

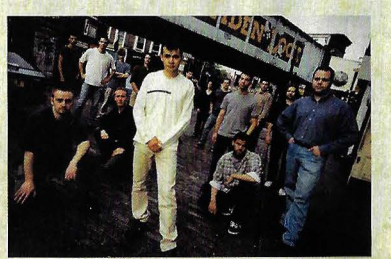




REPUBLIC: THE REVOLUTION

Estrategia, geopolítica, simulación, el control absoluto de cientos de personajes y una influencia directa sobre toda la sociedad, y manejar los hilos del poder de una República postsoviética eran los pilares de «Republic: the Revolution», el primer –y único– juego de Elixir Studios. Su nivel de detalle gráfico era enfermizo, lo que alargó el desarrollo una barbaridad.





MICROMANÍA 59 TERCERA ÉPOCA

Vaya clasicazos que se juntaron en las páginas del número 59 de Micromanía. Y no solo en los grandes reportajes. Aquí está la prueba.

AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS

Uno de los auténticos iconos de toda la historia de la estrategia en PC. El juego de Ensemble nos dejó boquiabiertos y se convirtió en todo un referente.

DRÁCULA: LA RESURRECCIÓN

La preview de «Drácula: la Resurrección», nos ponía los dientes largos –je, je– ante una aventura que, gráficamente, prometía ser bellísima. Como ocurrió.

GROUND CONTROL

La estrategia era la esencia de «Ground Control», el juego de Massive que tomaba el relevo de «Homeworld», llevando la acción a la superficie de un planeta extraño.

GTA 2

Antes de dar el salto a los mundos 3D, Rockstar nos deleitó con «GTA 2» ofreciendo de nuevo acción con perspectiva cenital y una libertad casi absoluta.

EN PORTADA

JAMES CAMERON'S AVATAR

El mundo 3D cinematográfico más real, en PC

La primera vez que pudimos disfrutar de la imágenes de Pandora en nuestro PC fueron con el número 178 de Micromanía. La adaptación de la película de James Cameron se convirtió en la portada del mes, de la mano de Ubisoft y supervisada por el mismísimo director de la película. En el reportaje donde avanzábamos cómo sería el juego, pudimos ver la recreacion de las escenas más icónicas de la película, cómo el mundo de Pandora se estaba adaptando de manera precisa, así como la incorporación a la acción de las armas, las máquinas, las naves, las criaturas salvajes de la luna alienígena y todo aquello que nos dejó tan impresionados en el cine. «Avatar» se convertiría en una más que notable adaptación de la película, aunque no tuvo, en su lanzamiento, tanto éxito como en la pantalla grande. Pero su aspecto ya era impresionante.

Las escenas más icónicas de la película se recreaban en la adaptación a videojuego de «Avatar», como las batallas entre los Ikran y los helicópteros.

MICROMANÍA 178, TERCERA ÉPOCA

Hace ya una década que James Cameron revolucionó -otra vez- el mundo del cine con «Avatar». Ubisoft se encargó de crear el juego oficial y Micromanía 178 lo llevó a su portada, para sumergirnos en una recreación impresionante de Pandora en el PC.

EL PERSONAJE

ARTYOM

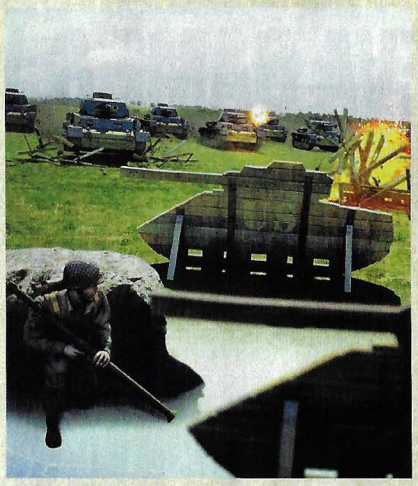
Llevamos una década luchando junto a Artyom por la supervivencia en esa futurista y arrasada Moscú del futuro. Aunque, en realidad, nunca llegamos a ver la cara real del protagonista de la saga «Metro» hasta hace muy poco, no hay duda de que se ha convertido en uno de los personajes más recordados del mundo de la acción en primera persona en estos diez años.

DESTACADO

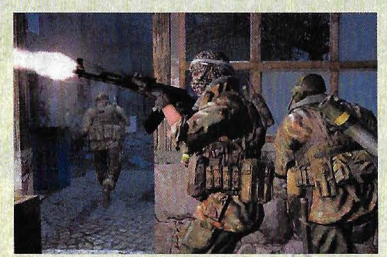
R.U.S.E.

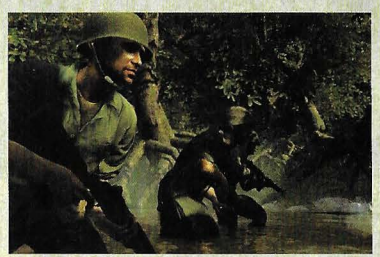
La llegada de lo a tu PC

Pocos juegos de estrategia bélica han sido tan originales y rompedores como «R.U.S.E.». El juego de Eugen Systems y Ubisoft nos ofrecía la posibilidad de jugar con tácticas de engaño, para combatir a nuestros enemigos en el campo de batalla, de formas tan inéditas y originales como puedas imaginar: armas y vehículos falsos, soldados de paja, espionaje, sabotajes, mensajes de radio y ofensivas falsas... Todo un compendio de estrategia e inteligencia militar que llevaba mucho más allá las habituales rutinas de crear unidades, levantar estructuras, desplegar tácticas en el campo de batalla y conquistar puntos estratégicos. Un juego que el fan del género recordará con gran agrado, sin duda.



LOS MEJORES JUEGOS DE GUERRA





La guerra siempre ha dado mucho juego en el PC. Tanto en el mundo de la acción, que parece su género natural, como en otros, como la simulación o la estrategia. Tanta guerra había hace una década, que reunimos en el número 178 los títulos más destacados del momento para no perdernos ninguno: «ArmA II», «Order of War», «Call of Duty», «Men of War»... Casi nada.

MICROMANÍA 178 TERCERA ÉPOCA

El número 178 estaba repleto de juegazos. Grandes sagas nacían, otras se ampliaban y llegaban nombres que se convertirían en mito.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

¡Qué bien nos lo pasamos metiéndonos en el traje de Batman y recorriendo Gotham! La saga «Arkham» empezaba a marcar el camino para los héroes de cómic.

DIVINITY II: EGO DRACONIS

Los creadores del inminente «Baldur's Gate III» siempre han demostrado ser expertos en el mundo del JDR. Y su «Divinity II» lo dejó bien claro hace ya una década.

METRO 2033

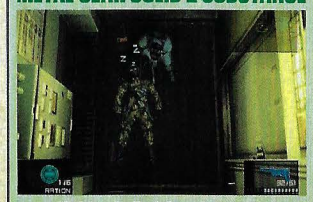
Las primeras imágenes del juego de 4A Games nos dejaron impresionados. Pero aún más nos dejaría «Metro 2033» cuando se lanzó, unos meses después.

RISEN

Un rol dinámico, divertido, lleno de fantasía medieval y magia. Eso era «Risen», un auténtico juegazo de los creadores de la saga «Gothic», volviendo así al género.

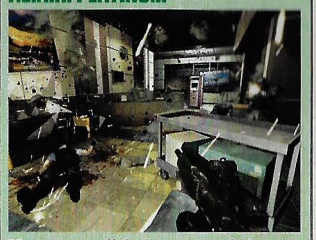
CLÁSICOS DE VUELTA

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE



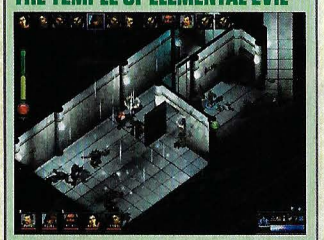
La edición definitiva de «MGS 2 Sons of Liberty» puede convertirse en un espléndido regalo navideño, 17 años después de su aparición original. ¡Y con textos en español! Por solo 10€.
■ *www.gog.com/game/metal_gear_solid_2_substance*

F.E.A.R. PLATINUM



Hemos perdido la cuenta de los sustos que nos ha dado Alma a lo largo de los años, pero estamos dispuestos a sufrir algunos más, gracias a la versión Platinum de «F.E.A.R.», por algo menos de 9€.
■ *www.gog.com/game/fear_platinum*

THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL



Ahora que "D&D" regresa con «Baldur's Gate III», no está de más revisionar uno de los títulos clásicos de su universo, con «The Temple of Elemental Evil» por 5€ de nada.
■ *www.gog.com/game/the_temple_of_elemental_evil*

Aniversarios, celebraciones en forma de hardware para coleccionistas, subastas de rarezas... ¡El mundo retro es tan variado! Solo tienes que fijarte en los contenidos de este mes.

CELEBRA LOS 35 AÑOS DE MARIO CON LA NUEVA GAME & WATCH

¡Vuelve al mejor pasado de Nintendo con una máquina genial!

■ **Hardware:** Game & Watch Super Mario Bros. edición aniversario ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio/compañía:** Nintendo
■ **Lanzamiento:** 13 de noviembre de 2020 ■ **Precio:** 59.95€ ■ **Consíguelo en:** *game.es* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■■

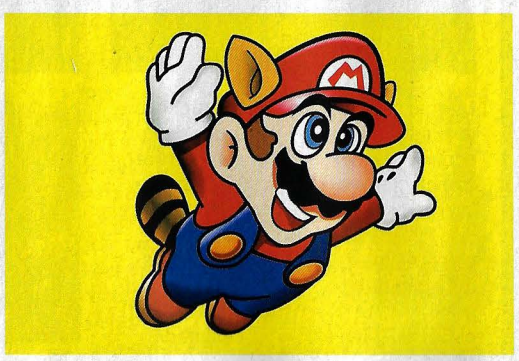
Los jugadores más veteranos tenemos un cariño muy especial a las Game & Watch de Nintendo. Estas diminutas máquinas fueron el primer contacto con los videojuegos para muchos y, ahora que se cumple el 35 aniversario de «Super Mario Bros.» –¡sí, Micromanía y la saga de Nintendo nacieron al mismo tiempo!–, Nintendo lo celebra con una Game & Watch de coleccionista, pantalla a color, y que incluirá tres juegos: «Super Mario Bros.», «Super Mario Bros.: The Lost Levels» y una versión del mítico «Ball», además de, claro, un reloj digital, que tendrá hasta 35 animaciones distintas. ¡Menuda celebración!

Muchos jugadores se iniciaron con las Game&Watch. Ahora, Nintendo celebra con una, muy especial, el 35 aniversario de «Super Mario Bros.». ¡Genial!

UN PROTOTIPO DE MARIO... ¡DE RÉCORD!

¡PARA COLECCIONISTAS RICOS!

Las ediciones raras de coleccionista ya no son suficientes para algunos jugadores. Es el caso del cartucho de «Supr Mario Bros. 3» de NES, que se ha subastado en Heritage Auction y que ha alcanzado la friolera de 31000 dólares. Sobre todo, debido al hecho de que se trata de un prototipo de la misma Nintendo, y no un cartucho comercial. ¡La repera!
■ *comics.ha.com*



VUELVE A DISFRUTAR, ¡GRATIS!, DE CHIP'S CHALLENGE 1 EN TU PC

¡Déjate atrapar por la magia del puzle clásico!

■ **Género:** Puzles ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio/compañía:** Niffler Ltd. ■ **Lanzamiento:** Ya disponible
■ **Precio:** Gratuito ■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com/app/346850/Chips_Challenge_1* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Más de 30 años después de su lanzamiento, es posible volver a disfrutar –y por la patilla– de uno de los juegos de puzles míticos de la desaparecida Epyx. Aunque una versión de pago estaba disponible en Steam desde hace cinco años, ahora el creador del juego, Chuck Sommerville, ha querido que el primer juego de la saga pueda disfrutarse sin pagar un euro. Sí, totalmente gratis en Steam. Solo tienes que descargarlo y se incorporará automáticamente a tu biblioteca de Steam, para siempre. Sus 144 niveles pondrán a prueba, otra vez, tu sagacidad y capacidad de análisis tras tres décadas. Y, si no lo jugaste entonces... ¡no sabemos a qué esperas!

El clásico de Epyx regresa al PC, totalmente gratis. Se trata del primer juego de la saga, disponible en Steam junto al resto, y hasta te graba las partidas.

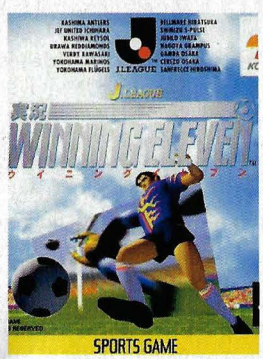
LA WEB DEL MES

ATARIMANIA

En Atarimania no se trata tanto de disfrutar de la actualidad retro, sino de mantener vivo todo lo relacionado con las consolas y micros de la mítica marca. Ofrece información histórica y técnicas sobre las recreativas, consolas domésticas, portátiles, ordenadores... Y, al tiempo, sobre los juegos de cada formato, incluyendo carátulas, pantallas, manuales... Eso, por no hablar del estupendo foro, en que puedes participar en temas de todo tipo.
■ *atarimania.com*

En Atarimania, incluso hay un apartado dedicado a las revistas. Allí los fans podemos encontrar portadas y números de más de 60 cabeceras distintas. ¡Una joya!

25 AÑOS JUGANDO AL FÚTBOL



LA SAGA «PRO EVOLUTION SOCCER» TAMBIÉN ESTÁ DE ANIVERSARIO

Como decía el tango, 20 años no es nada, solo que en el caso del aniversario de «Pro Evolution Soccer»... ¡son ya 25! Bueno, eso teniendo en cuenta que nos remotamos al momento en que apareció el juego que dio origen a «PES», es decir, «J League Winning Eleven». Desde entonces, la rivalidad entre los fans de EA y Konami se ha vuelto mítica...
■ *www.konami.com*

Los mejores joystick HOTAS para jugar a los simuladores de moda.

CÓMO ELEGIR EL TUYO

Para experimentar las sensaciones completas que puede ofrecer un buen simulador, hay que olvidarse del gamepad y usar un mando HOTAS.

Algunos jugadores se montan sus propias cabina de vuelo en su habitación.

Parecía que su tiempo había pasado, pero los simuladores de vuelo han vuelto con fuerza. Si quieres disfrutarlos al máximo, necesitas un joystick HOTAS. ¡Vamos a ver cómo está el mercado!

Es uno de los géneros más antiguos, y más queridos, de la industria de los videojuegos, sobre todo si hablamos del mundo del PC. Los simuladores de vuelo eran títulos de referencia hace décadas, que se usaban para medir la potencia del ordenador. Y aunque en los últimos años se han alejado del mercado "mainstream", han seguido manteniendo una fiel base de seguidores y, aunque escasos, títulos realmente interesantes.

Pero en los últimos meses los simuladores han vuelto otra vez al primer plano de actualidad, sobre todo a partir del regreso del mítico «Microsoft Flight Simulator», un simulador puro, y «Star Wars: Squadrons», que pese a tirar más hacia la vertiente arcade, con unos controles más sencillos, ofrece una sensación de inmersión única.

Estos juegos han vuelto poner de actualidad los mandos HOTAS, hasta el punto de que muchos modelos han subido de precio de forma significativa o, directamente, se han agotado.

A un simulador se puede jugar con un gamepad e incluso con un teclado y ratón, de eso no hay duda, pero se pierde muchísimo realismo en la experiencia de juego. En el caso del gamepad no hay botones suficientes para todos los controles que necesita. Por eso, los fans de los simuladores utilizan un joystick HOTAS, un acronimo en inglés, Hands On Throttle-And-Stick, es decir, "manos en mando de potencia y palanca de control". En otras palabras, son los joysticks que usan los aviones, que se sujetan con la mano. Nada que ver con los sticks de los gamepads o las teclas del teclado, en donde solo se usa un dedo. Y tienen

EL REGRESO DE LOS SIMULADORES DE VUELO

Nunca se fueron, porque siempre hemos podido disfrutar de buenos juegos en este género, desde títulos muy técnicos como «X-Plane 11» a otros más accesibles, como «Elite: Dangerous» o «Ace Combat 7». Pero en los últimos tiempos dos bombazos han devuelto a los simuladores al primer plano de la actualidad, y se han convertido en superventas.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

El primer «Microsoft Flight Simulator» se remonta al año 1982. Durante décadas fue el juego de referencia para saber si tu PC era o no potente, el título en donde Microsoft e Intel mostraban sus novedades gráficas en los ordenadores.

En 2020 «Microsoft Flight Simulator» ha regresado en una nueva versión revolucionaria. Puedes volar por todo el mundo usando mapas de satélite reales potenciados por inteligencia artificial. Paisajes hiperrealistas y aviones perfectamente recreados en un juego excepcional, a la altura de su legado. Y muy pronto podrá jugarse en realidad virtual.

STAR WARS: SQUADRONS

Hace un par de décadas, la saga «X-Wing» de Totally Games y sus variantes, como «X-Wing vs. Tie Fighter», pusieron de moda los combates espaciales en primera persona, con ayuda de la inolvidable saga «Wing Commander». «Star Wars: Squadrons» es un homenaje a aquellos juegos.

Es un título extraño, porque aunque su contenido no es muy grande EA ha dicho que no habrá DLCs de pago ni ampliaciones. Pero ha salido a precio rebajado, y los mapas y modos de juego son muy interesantes.

Aunque lo llamamos simulador está más enfocado a la acción directa, y los controles son más sencillos que en un simulador convencional.

cuadros de mando con numerosos botones.

Si quieres sacar el máximo partido a éxitos como «Microsoft Flight Simulator» o «Star Wars: Squadrons», así como a otros muchos títulos como «Elite: Dangerous», necesitas un mando HOTAS.

Los mandos HOTAS son muy diferentes a un gamepad y hay muchos modelos con mucha diferencia de precio, así que hemos preparado esta guía con algunos consejos para elegir un buen HOTAS que se ajuste a tus necesidades, y una selección de los mejores del mercado.

Cómo elegir un mando HOTAS

Comprar un joystick de vuelo no es una operación sencilla. Primero, porque hay muchos modelos con funciones diferentes. Y segundo, porque cada juego tiene distintas exigencias.

Aunque todos los HOTAS valen para todos los juegos, lo primero que tienes que decidir es para qué tipo de juego lo vas usar. Si se trata de un simulador puro enfocado al vuelo, o vas a dar prioridad a los simuladores de combate. O, quizá, prefieres los simuladores más arcade, con controles mucho más simples, porque tampoco necesitan nada más que eso.

Esta primera decisión nos va a orientar a la hora de elegir la variante de HOTAS. Echa también un vistazo al esquema de controles de los juegos, y comprueba cuántos y qué tipo de botones usa, ya que tendrás que replicarlos en el HOTAS.

Existen configuraciones que combinan el joystick con la palanca de aceleración. Son bastante cómodas.

UN HOTAS "DIY" POR APENAS 10 EUROS

Como habrás visto, el principal problema que tienen los joysticks de este tipo, es que son bastante caros. No todo el mundo puede permitírselos, pero hay una alternativa: crearte un mando HOTAS tú mismo, con la ayuda de una impresora 3D. El youtuber Akaki Kuumeri ha ideado un curioso HOTAS DIY con ayuda de un gamepad de PS4.

Lo que ha hecho es imprimir los joysticks con una impresora 3D, así como unas tiras de plástico que enganchan los mandos y los botones del HOTAS con el stick y los botones del gamepad.

Es un ingenioso sistema, porque es compatible con todos los juegos, ya que en realidad estamos usando el gamepad. Aunque también es probable que no sea el más preciso o rápido del mundo.

Pero para jugar algunas partidas funciona a la perfección, tal como se ve en un vídeo. Y el plástico para imprimir los joystick cuesta poco más de 10 euros.

Puedes ver el vídeo completo aquí:
www.youtube.com/watch?v=2Gj2HqlANm4

Y descargar los planos para imprimir los joysticks y las tiras de plástico aquí: *www.thingiverse.com/thing:4618312*
www.thingiverse.com/thing:4612448

Para disfrutar de una experiencia completa contar con el pack completo de joystick, mando de potencia y pedales es lo ideal. Pero hay muchas combinaciones.

Tipos de HOTAS

Los mandos de vuelo, por lo general, se componen de cuatro componentes principales: el joystick de vuelo, el mando de potencia –o acelerador–, el cuadro de mandos y los pedales.

Los mandos se pueden comprar con todos los componentes juntos, pero también es posible adquirir cada componente por separado, así que puedes ir ampliando tu equipo con el tiempo.

Lógicamente, el mínimo exigible es el joystick de vuelo, pero lo normal es comprar también el acelerador. Con eso ya se puede volar con un nivel más que aceptable de realismo.

Los "pilotos" más hardcore, eso sí, usan también pedales y cuadros de mandos.

¿Zurdo o diestro?

Puesto que el mando de vuelo se coge con la mano completa y se controla con el giro de muñeca, la mano que uses es importante, como ocurre con el ratón. Existen muy pocos HOTAS para zurdos, y pocos de ellos se pueden usar con una u otra mano.

Si eres zurdo, eso sí, puedes buscar joysticks ambidiestros (simétricos), pero lo más probable es que tengas que acostumbrarte a mover el stick con la mano derecha. Te lo decimos por propia experiencia, te acabas acostumbrando.

El joystick

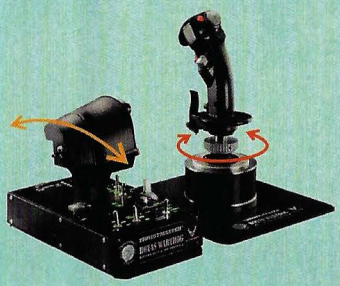
La elección más importante que hay que realizar, es la elección del mando principal: el que controla la aeronave.

Debe ser robusto y ergonómico, que se ajuste a la mano. Una recomendación a tener en cuenta que es que compruebes también su tecnología de giro. Busca también opiniones de usuarios.

La mayoría de los joysticks, además de los gatillos para disparar, tienen varios botones en la parte superior. Es lo que se conoce entre los entendidos como como "hats", aunque también los puedes encontrar en los laterales del mando.

Estos botones te permitirán controlar funciones del juego sin soltar el mando, incluyendo la cámara, así que es conveniente que tenga al menos 8 o 10, y sean fáciles de acceder.

Otra característica importante que debes tener en cuenta es si el mando se mueve en el eje Z; es decir, rota a izquierda o derecha sobre su eje. Esto se asocia con el control del timón (que el avión pueda girar a izquierda o derecha sin aletear) y es la función principal de los pedales. Pero, si no tienes pedales, entonces es aconsejable que el joystick incorpore este giro en el eje Z. En la imagen que puedes encontrar a continuación, se puede ver claramente, para que se entienda mejor.



Este efecto, claro, se puede replicar con botones, pero la realidad es que se pierde bastante realismo en la experiencia de juego. Tenlo en cuenta.

Finalmente, hay que considerar que los buenos joysticks suelen tener un botón –o deslizador– que permite ajustar aspectos como la resistencia a la inclinación, o la sensibilidad. Si quieres realismo, búscalo.

> **"Un HOTAS completo puede salir caro, pero la experiencia de la simulación es perfecta"**

El acelerador

El "throttle" es una palanca que se maneja con la mano que queda libre. Los más veteranos también lo conocen como palanca de gases. Su función principal es reducir o aumentar la potencia de los motores, es decir, controla la velocidad de vuelo. Como el joystick, suele tener numerosos botones y "hats" a su alrededor, para aprovechar los dedos.

Cuadro de mandos

Los mencionados botones y pulsadores, incorporados al joystick y al acelerador, suelen ser suficientes. Pero los simuladores más complejos suelen utilizar docenas de ellos, así que algunas configuraciones incluyen un cuadro de mandos integrado, o que se vende aparte, con botones y pulsadores adicionales.

¿Necesitas pedales?

El elemento final que compone un HOTAS profesional son los pedales. Es el menos común; suelen ser caros y no todo el mundo tiene espacio para colocarlos.

Al contrario que los coches, no se usan para acelerar o frenar. Su función principal es servir de timón del avión para girar sin aletear. Pero se pueden configurar para cumplir varias funciones.

Materiales y peso

Es importante tener en cuenta los materiales del HOTAS y, sobre todo, el peso. El stick suele estar apoyado en una mesa o soporte, y lo movemos con fuerza.

Si el mando pesa poco o tiene ventosas o sistemas de sujección de poca calidad, la base se levantará de la mesa y perderemos el control. Y si los materiales son de mala calidad, puede terminar rompiéndose o perder sensibilidad. Por eso es importante que el HOTAS pese bastante, para que no se mueva.

LOS MANDOS HOTAS MÁS INTERESANTES DE 2020

Estos son los más vendidos y los más deseados. Hay otros más profesionales, que valen casi 900 euros, pero nos hemos querido centrar en los más accesibles.

LOGITECH G EXTREME 3D PRO JOYSTICK

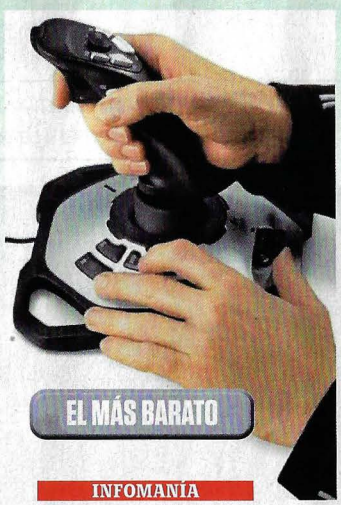
Si buscas un joystick para iniciarte en los simuladores de vuelo, éste es uno de los mejores que vas a encontrar por menos de 50 €.

Es una palanca con eje de torsión de gran precisión, que integra 12 botones programables y un hat de 8 direcciones en la parte superior, para controlar la cámara, o programar diferentes vistas.

Posee una amplia base para que no se mueva cuano juegas, y un disparo de acción rápida.

El mando de potencia se simula bastante bien con una palanca deslizante que tiene en la base, aunque lógicamente no es lo mismo.

Hace bien su trabajo y por este precio no encontrarás nada mejor. Aunque técnicamente no es un HOTAS, al no tener palanca de potencia.



EL MÁS BARATO

INFOMANÍA

- **Componentes:** Joystick
- **Conector:** USB
- **Versión:** Diestro
- **Luces LED:** No
- **Botones:** Joystick (12)

46.40 €
en Amazon

www.logitechg.com/es-es/products/space/extreme-3d-pro-joystick.942-000031.html

THRUSTMASTER TCA OFFICER PACK AIRBUS EDITION

ThrustMaster ha lanzado este mes de octubre un nuevo HOTAS formado por un joystick y un mando de potencia que es una réplica del modelo que utilizan los aviones Airbus.

El joystick se mueve en los cuatro ejes (el eje Z se puede bloquear) y tiene 12 botones programables identificables al tacto con un sistema tipo Braille, para jugar en RV.

Una novedad es que el joystick posee cuatro módulos extraíbles con diferentes combinaciones de botones, para personalizarlo para diferentes usos, o para diestros o zurdos. Cuesta 69.99 €.

Está acompañado con un cuadrante de aceleración réplica del Airbus, que incluye dos palancas de aceleración, con 16 botones y controles. Gracias a un sistema magnético, no se desgasta. Vale 99.99 €.

También se puede usar con los pedales del modelo ThrustMaster T.16000M FCS. Aunque es un mando más especializado que la mayoría, te gustará si vas a volar en aviones comerciales.

EL MÁS REALISTA

INFOMANÍA

- **Componentes:** Joystick, mando de potencia
- **Conector:** USB
- **Versión:** Ambidiestro
- **Luces LED:** No
- **Botones:** Joystick (12), Mando de potencia (16)

Desde
69.99 €
en Amazon

www.thrustmaster.com/es_ES/productos/t16000m-fcs-flight-pack

LOGITECH G SAITEK FLIGHT X52 HOTAS

Este combo de joystick y mando de potencia de Saitek tiene algunas innovaciones interesantes. Lo más espectacular es la pantalla LCD, que permite programar hasta 282 botones y usarlos desde la pantalla. También posee una función de reloj y cronómetro, para avisarte si te retrasas del plan de vuelo. Además, puede mostrar el mapa.

El joystick se mueve en los 4 ejes y posee un sistema de centrado por resorte para que el avión no se desvíe si sueltas el mando.

El mando de potencia (acelerador) utiliza un sistema de aceleración progresiva, para hacerlo más realista. Los bloqueadores (marcadores físicos que indican dónde se activa una acción determinada) simplifican el control de ralentí, postcombustión y empuje inverso. Un buen HOTAS a un precio bastante interesante.

EL MÁS INNOVADOR

INFOMANÍA

- **Componentes:** Joystick, mando de potencia
- **Conector:** USB (2)
- **Versión:** Diestro
- **Luces LED:** Sí
- **Botones:** Joystick (17), Mando de potencia (282 en pantalla LCD)

117 €
en Amazon

www.logitechg.com/es-es/products/space/x52-space-flight-simulator-controller.945-000006.html

THRUSTMASTER T.16000M FCS

El ThrustMaster T.16000M FCS sigue siendo uno de los más vendidos. Se compone de tres partes que se pueden comprar juntas o por separado.

El joystick se mueve en los 4 ejes, tiene 16 botones (incluyendo un hat de 8 botones), y usa un sistema de movimiento magnético que no se degrada con el tiempo. Y, ojo: es ambidiestro. Cuesta 99.99 €.

El mando de potencia utiliza un sistema de raíles para un deslizamiento suave. Proporciona 5 ejes, 30 botones, dos POV de 8 direcciones y 3 ejes adicionales mediante el timón TFRP opcional. Cuesta 85 €.

Los pedales usan también un sistema de raíles que les permiten moverse arriba y abajo, además de pisarlos. Cuestan 116 €.

INFOMANÍA

- **Componentes:** Joystick, mando de potencia y pedales
- **Conector:** USB
- **Versión:** Ambidiestro
- **Luces LED:** Sí
- **Botones:** Joystick (16), Mando de potencia (30)

Desde
99.99 €
en Amazon

EL MODULAR

www.thrustmaster.com/es_ES/productos/t16000m-fcs-flight-pack

POTENCIA GRÁFICA SIN LÍMITE EN TU PC, PARA AÑOS Y AÑOS

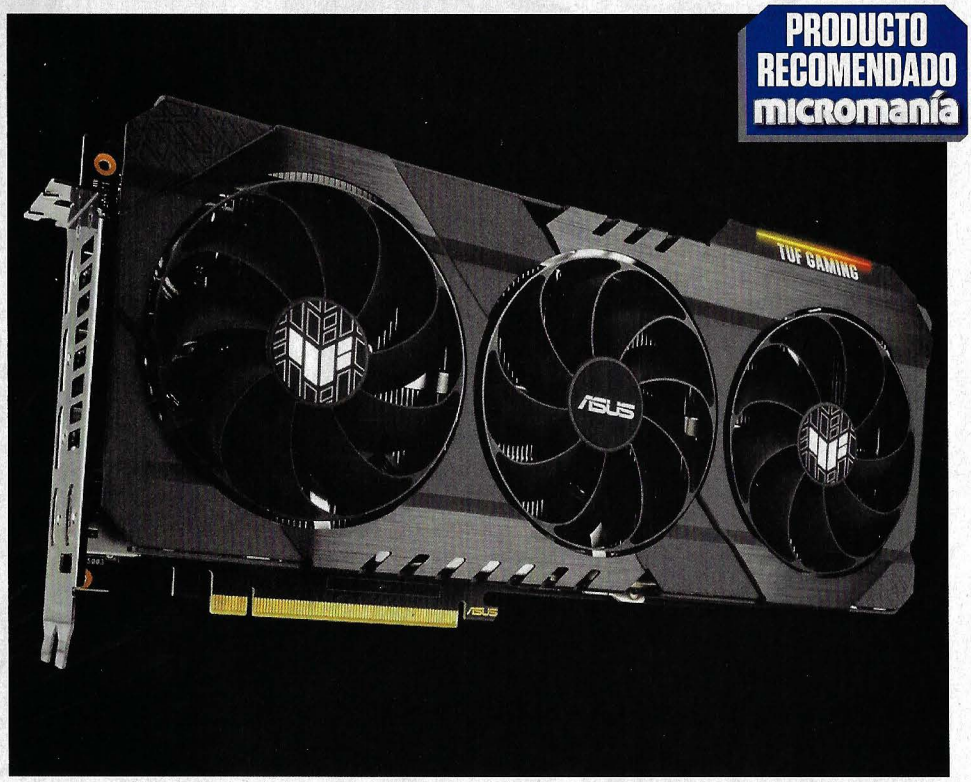
ASUS TUF GAMING GEFORCE RTX 3080

Producto: Tarjeta gráfica **Precio:** 759.90 €
Más información: ASUS **Web:** *www.asus.com*

A primera vista la TUF Gaming RTX 3080 no se diferencia mucho de gráficas de generaciones anteriores, como modelos de ASUS de GTX 1080. El tamaño es casi idéntico, pero es **en el corazón de su arquitectura Ampere donde está la clave** de su desmesurada potencia. Externamente es algo más ancha que la generación anterior, monta 10 GB de GDDR6X y está pensada para exprimir juegos a 4K. Asombra la optimización gráfica en la aplicación del nuevo DLSS, que casi duplica a la anterior generación y mantiene una tasa estable de más de 60 fps con los efectos RT al máximo. Y a buen precio. ¡Espectacular!

INTERÉS

Las soluciones de refrigeración de ASUS han permitido un backplate más fino que en la FE de NVIDIA, además de contener mejor la temperatura.



PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

POTENCIA DESATADA... CON EL EQUIPO ADECUADO

Las pruebas realizadas con los benchmark ofrecen unos resultados sobresalientes. Aunque a priori parecen no tener puntuaciones muy elevadas, se debe a que la TUF Gaming RTX 3080, como todas las de la nueva familia de NVIDIA, explotan toda su potencia si cuentas con una placa base con PCIe 4.0. Teniendo en cuenta que probamos la gráfica en un PCIe 3.0 y un procesador de tres generaciones atrás, los resultados son fantásticos.

NUESTRA OPINIÓN

Sin ser el modelo más potente RTX 3080 de ASUS, ofrece resultados sensacionales a un precio que, pese a no ser asequible, es muy contenido. Las soluciones de refrigeración son eficientes al máximo y el rendimiento resulta espectacular.

LA NOTA 93

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Bus:** PCI Express 4.0
- **Open GL:** Open GL 4.6
- **Memoria de vídeo:** GDDR6X 10 GB
- **Frecuencia del reloj:**
  Modo gaming (por defecto).
  Base 1440 MHz, Acelerado 1720 MHz.
  Modo OC 1740 MHz
- **Núcleos CUDA:** 8704
- **Velocidad de la memoria:** 19.5 Gbps
- **Interfaz de memoria:** 320 bits
- **Resolución:**
  Máxima resolución digital: 7680x4320
- **Interfaz:**
  Salida HDMI: 2xHDMI 2.1
  DisplayPort: 3xDisplayPort 1.4a
  HDCP: Sí (2.3)
- **Pantallas máximas soportadas:** 4
- **NVlink/Crossfire:** No
- **PSU recomendada:** 850 w
- **Conector alimentación:** 2x8 pines
- **Accesorios:**
  1 x tarjeta coleccionable,
  1 x manual de instalación rápida,
  1 x TUF certificado de seguridad
- **Software:** ASUS GPU Tweak II & Driver (descarga)
- **Dimensiones:** 29.99 x 12.69 x 5.17 cm
- **Ranuras:** 2.7 slots ocupados

UNA SENSACIÓN ÚNICA EN TUS DEDOS

CORSAIR K60 RGB PRO

Producto: Teclado gaming mecánico **Precio:** 129.99 € (149.99 € low profile)
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

El aspecto exterior del K60 RGB Pro de Corsair resulta casi anodino. Sobrio en su diseño. Conexión USB. Pero fijándonos un poco más, su chasis de aluminio en negro resulta muy atractivo. Su ligereza sorprende. Un teclado de perfil bajo, retroiluminado. Comandos multimedia con atajos... Pero la verdadera sensación de su eficiencia y ergonomía llega cuando presionas sus teclas por primera vez. **Corsair ha apostado por interruptores CHERRY Viola** que, en teoría, son una alternativa "barata" a los interruptores mecánicos de alta gama. ¿La verdad? La sensación es... perfecta. Una precisión total y una comodidad asombrosa. ¡Impresionante!

INTERÉS

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

NO TAN "BARATOS"

La irrupción a principios de año de los interruptores CHERRY VIOLA era una alternativa asequible a los teclados de membrana. El K60 RGB Pro es el mejor ejemplo de que una solución más "barata" que los interruptores mecánicos de gama alta no es sinónimo de peor calidad. Al contrario, el teclado de Corsair ofrece sensaciones increíbles y una precisión TOTAL.

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **Chasis:** Aluminio cepillado, anodizado en negro
- **Interruptores:** CHERRY VIOLA, mecánicos, fuerza de 45g, distancia de recorrido de 2.0 mm
- **Retroiluminación:** Individual y programable por tecla
- **LED:** RGB, 16.8 millones de colores
- **Teclas:** ABS perfil bajo, compatibles con retroiluminación
- **Conectividad:** USB 3.0 Type A
- **Frecuencia de sondeo USB:** hasta 1000 Hz
- **Matriz :** Detección simultánea de teclas (NKRO) protección 100% anti-ghosting
- **Teclas multimedia:** Sí, siete atajos de teclado
- **Teclas de brillo:** Sí, dos atajos de teclado
- **Tecla de bloqueo de Windows :** Sí, en atajo
- **Altura ajustable:** Sí
- **Software iCUE:** Windows 10 y macOS 10.15
- **Cable:** 1.82 m
- **Dimensiones:** 441 x 137 x 35 mm
- **Peso:** 0.88 kg

NUESTRA OPINIÓN

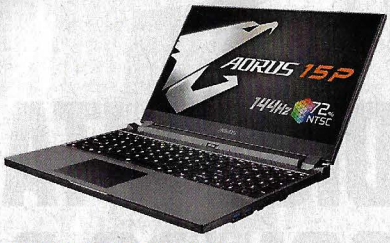
El K60 RGB Pro es un teclado gaming tan satisfactorio como eficiente. Los interruptores CHERRY VIOLA son perfectos para aquellos que gustan de notar la resistencia en la presión de cada tecla, y su robustez y liviandad sorprenden.

LA NOTA 91

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA	
DISEÑO	
PRESTACIONES	
GAMING	
PRECIO / CALIDAD	

TECNOGAMING



GIGABYTE AORUS 15P

Los portátiles gaming van dejando, poco a poco, de ser auténticos mamotretos para ofrecer modelos cada vez más ligeros. El Aorus 15P de Gigabyte es uno de los mejores ejemplos. **2 kg de peso, pantalla de 144 Hz, un i7 10750H** y gráficas GeForce RTX de serie 2, por 1600€.
www.gigabyte.com

TRUST GXT 1190 MAGNICUS

Para aquellos que les guste jugar a lo grande, Trust presenta un escritorio de gran tamaño, capaz de soportar hasta tres monitores panorámicos. **Sus medidas -160x82 cm- incluyen un cargador inalámbrico Qi**, sistema de gestión de cables y alfombrilla de escritorio completo. Sale por 349€.
www.trust.com/es

CORSAIR KATAR PRO WIRELESS

Los, tan solo, 96 g de peso del Katar Pro Wireless de Corsair, lo convierten en **un ratón gaming ideal para juegos de estilo FPS o MOBA**. Ofrece diseño simétrico, tecnología Slipstream Wireless, sensor de 10000 ppp y está alimentado por una pila AA. Además, sale por menos de 50€.
www.corsair.com

KROM KRUSHER

El Krusher es uno de los nuevos combos de teclado y ratón de Krom, para jugadores que quieren periféricos de calidad sin dejarse los ahorros. Por tan solo 39.90€ tienes acceso a un **teclado semimecánico con iluminación RGB y un ratón con seis niveles DPI** al vuelo.
www.kromgaming.com

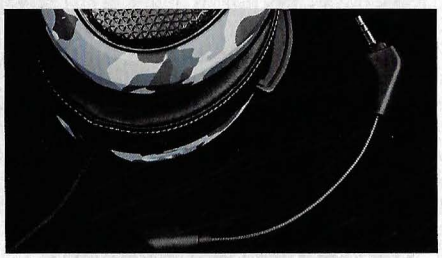
DISFRUTA DE LA GRAVEDAD DEL SONIDO COMO NO IMAGINAS

CORSAIR HS60 HAPTIC

Producto: Auriculares de efecto háptico **Precio:** 129.99 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

La ampliación de la gama de auriculares HS de Corsair con el lanzamiento del HS60 Haptic parecía apuntar, sin más, a una nueva opción para los fans del audio circumaural. Pero cuando los pruebas descubres, literalmente, un nuevo mundo de sensaciones. La tecnología Taction que incluyen crea lo que la compañía denomina **efectos hápticos de sonido. En resumen: potencia los graves de una forma asombrosa**, crea efectos de vibración y reverberación como no imaginas y, además, se maneja todo con controles incorporados en los drives. Simple, eficaz, sorprendente. ¡Nunca has oído nada igual!

INTERÉS



El micrófono extraíble es uno de los puntos clave del HS60 Haptic. Ofrece opción de cancelación de ruido e incluye una almohadilla.

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

LA CLAVE ESTÁ EN EL CONTROL HÁPTICO

Es, más allá de la comodidad o el diseño, el punto clave del HS60 Haptic. La tecnología Taction amplía el rango de las bajas frecuencias y los graves, potenciándolos y creando un efecto de vibración en los propios auriculares que podemos controlar con una rueda en el drive derecho. El ajuste, tanto de volumen como de los graves y la reverberación, permite sacar un partido pocas veces visto tanto a películas y música como a, claro, juegos.

NUESTRA OPINIÓN

Unos auriculares realmente únicos, que ofrecen una potencia de graves como pocas veces hayas podido disfrutar. Con un simple control analógico es posible controlar y ajustar la potencia deseada y vivir unas experiencias inéditas en audio.

LA NOTA 91

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Driver auricular:** Personalizado, 50 mm, neodimio
- **Respuesta de frecuencia:** 20 Hz-20 KHz
- **Impedancia:** 32 Ω a 1 KHz
- **Sensibilidad:** 111 dB (+-3 dB)
- **Respuesta de frecuencia táctil:** 15 Hz-85 KHz (+- 3 dB)
- **Tiempo de subida táctil:** 0.008 s
- **Tiempo de bajada táctil:** 0.085 s
- **Tipo de micrófono:** unidireccional con cancelación de ruido
- **Impedancia del micrófono:** 2.0k Ω
- **Respuesta de frecuencia del micrófono:** 100 Hz-10 KHz
- **Sensibilidad del micrófono:** -40 dB (+- 3 dB)
- **Dimensiones:** 161 x 99 x 207 mm
- **Peso:** 420 g
- **Garantía:** 2 años

CÓMODO Y ROBUSTO A PARTES IGUALES

ROCCAT VULCAN 120 AIMO

Producto: Teclado gaming mecánico **Precio:** 159.99 €
Más información: Roccat **Web:** *es.roccat.org*

El Roccat Vulcan 120 AIMO es un teclado mecánico realmente único. Posee un **diseño de teclas de perfil bajo e interruptores Titan exclusivos** de Roccat –ver más abajo–, un diseño que combina estilo, ergonomía y comodidad –aunque, quizá, el tamaño de las teclas es algo pequeño para nuestro gusto–, y ofrece layout en español con Ñ. Pero es su uso, precisión y respuesta a las pulsaciones lo que realmente importa. Y ahí, triunfa. También engaña, porque parece más frágil de lo que es. Su robustez es enorme, con un chasis que combina plástico y aluminio. La guinda la ponen la iluminación personalizable y el reposamuñecas. ¡Único y fantástico!

INTERÉS

MADE IN ROCCAT

Uno de los puntales del Vulcan 120 AIMO –y de otros teclados de Roccat– es el uso de los interruptores Titan, exclusivos y diseñados por la marca. Su punto de actuación de 1.8 mm y su recorrido de 3.6 mm permiten conseguir un tacto en la pulsación realmente único. Con cierta resistencia, pero suave. La ligereza de sus teclas ofrece, además, una respuesta inmediata.

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **Punto de actuación:** 1.8 mm (táctil, silencioso)
- **Recorrido de interruptores:** 3.6 mm
- **Memoria de ajustes y macros:** 512 KB
- **Teclas configurables:** Sí, todas
- **Tecnología Roccat:** Easy-Shift [+]
- **Procesador:** ARM Cortex-M0 de 32 bits
- **Cable USB:** 1.8 m
- **Frecuencia de sondeo USB:** 1000 Hz
- **Software:** Roccat Swarm (descarga)
- **Iluminación RGB:** Por tecla, 16.8 millones de colores
- **Reposamuñecas ergonómico extraíble:** Sí
- **Dimensiones:** 23.50 x 46.20 x 3.20 cm
- **Peso:** 1150 g
- **Compatibilidad S.O.:** Windows 7, 8, 10

NUESTRA OPINIÓN

Aunque su precio pueda parecer –lo es– elevado, la calidad de sus componentes y la ergonomía y respuesta que ofrece son sensacionales. Además, incluye un reposamuñecas de lo más cómodo. ¡Es un teclado realmente estupendo!

LA NOTA **90**

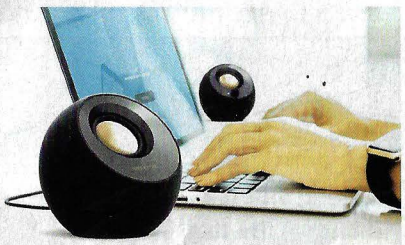
VALORACIÓN POR APARTADOS

- TECNOLOGÍA
- DISEÑO
- PRESTACIONES
- GAMING
- PRECIO / CALIDAD

TECNOTREND

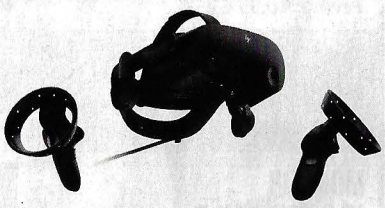
AOC 16T2

No todo han de ser monitores enormes de sobremesa, como prueba AOC con el lanzamiento de su 16T2. Se trata de un **monitor táctil portátil con conectividad USB-C**. Tiene un tamaño de 15.6", resolución FullHD y se puede usar en horizontal o vertical. Ya está disponible por 319€. *eu.aoc.com*



CREATIVE PEBBLE V3

El miembro más reciente de la gama Pebble de Creative ya está disponible, por solo 37.99€. Los Pebble V3 son un sistema de sobremesa 2.0, con drivers de 2.25", tecnología de procesamiento de audio Clear Dialog y **conectividad inalámbrica bluetooth 5.0**. También ofrecen un jack de 3.5". *es.creative.com*



HP REVERB G2 OMNICEPT EDITION

La nueva versión de HP de su visor de RV Reverb G2, destinada a profesionales y desarrolladores, llegará la primavera de 2021. El objetivo es **crear experiencias personalizadas para cada usuario**, para lo que contará con sensores que recogerán información en tiempo real del usuario. *www.hp.com*

LENOVO THINKPAD X1 FOLD

Lenovo lanza su **Thinkpad X1 Fold como el primer PC plegable del mundo.** El dispositivo, cuya pantalla se pliega como un libro, incluye procesadores Core i5 con tecnología híbrida. Para su diseño se han usado soluciones inéditas de refrigeración, mecánicas y eléctricas. Por 2769€. *www.lenovo.com/es*

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
MARS GAMING MCX
Precio: 30,95 €

PLACA BASE
MSI B360M GAMING PLUS
Precio: 64,95 €

MICROPROCESADOR
INTEL CORE I3-8100
Precio: 129,95 €

MEMORIA RAM
BALLISTIX 8GB 2400MHZ
Precio: 49,95 €

TARJETA GRÁFICA
GIGABYTE GTX 1650 MINI
Precio: 169,95 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX PLAY! 3
Precio: 29,95 €

SSD
GIGABYTE 240HB SSD 2,5" SATA
Precio: 40,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
MARS GAMING MPB650
Precio: 39,95 €

MONITOR
LG 24MK400H-B
Precio: 119,95 €

AURICULARES
TRUST GXT 310D RADIUS
Precio: 25,95 €

TACLADO
TRUST G-LAB KEYZ NEON
Precio: 19,95 €

RATÓN
NACON GM-105
Precio: 9,95 €

ALFOMBRILLA
OZONE GROUND LEVEL S
Precio: 5,95 €

MANDO
TRUST GXT 540
Precio: 19,95 €

PRECIO TOTAL: 758 €

COMPONENTES

La selección idónea para

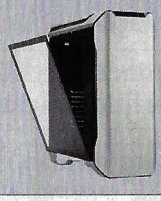
Encuentra todos estos productos y más en la web de GAME:

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

CAJA

COOLER MASTER SL600M
Precio: 149,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Elegante, sobria y con una facilidad de acceso a los componentes sensacional, para actualizar tu PC.



MICROPROCESADOR

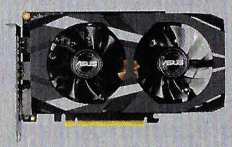
INTEL CORE I5-9400F
Precio: 174,95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Uno de los procesadores más equilibrados de la nueva generación Intel, de gran relación calidad/precio.

TARJETA GRÁFICA

ASUS DUAL GTX 1660TI
Precio: 325 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Recién aterrizada, la serie GTX 1660 ofrece gran potencia a buen precio, como este modelo de ASUS.



SSD

WD BLUE 3D NAND 500GB M.2
Precio: 87,95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Disponer de un SSD fiable y rápido es hoy toda una necesidad, y este M.2 de WD es una elección perfecta.

MONITOR

MSI MAG241C
Precio: 249 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

Es compatible FreeSync, tiene un diseño curvo y una tasa de refresco de 144 Hz para jugar a HD al máximo.

TECLADO

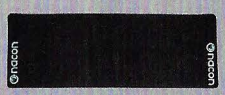
OZONE ALLIANCE
Precio: 39,95 €
Más información: Ozone
Web: *www.ozonegaming.com*

Un teclado híbrido que aporta lo mejor de mecánicos y de membrana, en una integración perfecta.

ALFOMBRILLA

NACON PCMM-400
Precio: 19,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Si no creías que una alfombrilla profesional de tamaño XL podría costar tan poco, este modelo es la prueba.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

www.game.es/pc-gaming/componentes

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASROCK FATAL1TY H370 PERFORMANCE
Precio: 119,95 €
Más información: AsRock
Web: *www.asrock.com*

El soporte perfecto para los procesadores Intel de 8ª y 9ª generación, que lo tiene todo en perfecto equilibrio.

MEMORIA RAM

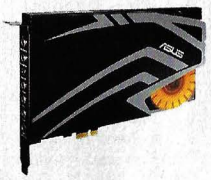
BALLISTIX 16GB 2400MHZ
Precio: 99,95 €
Más información: Crucial
Web: *www.crucial.es*

Asegúrate de contar con el mejor equipo en la memoria de tu PC gracias a los 16 GB de este modelo de Crucial.

TARJETA DE SONIDO

ASUS STRIX SOAR
Precio: 64,95 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Una tarjeta de sonido con un DAC de grado audiçofilo, 7.1 canales y 116 dB SNR. ¿A que suena muy bien?



F. DE ALIMENTACIÓN

COOLER MASTER MASTERWATT 750
Precio: 84,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Una fuente de alimentación modular que cubrirá todas las necesidades de tus componentes, sin problemas.

AURICULARES

HYPERX CLOUD STINGER
Precio: 59,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Son ligeros, cómodos, poseen cancelación de ruido y la calidad de su sonido no te pasará desapercibida.

RATÓN

HYPERX PULSEFIRE CORE
Precio: 34,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Un gran ratón gaming no debe ser enormemente caro. El Pulsefire lo tiene todo para ser tu preferido.

MANDO

NACON GC-200WL
Precio: 39,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Un mando inalámbrico de perfecta ergonomía y precisión, para disfrutar de todos tus juegos.

PRECIO TOTAL: 1.551€

TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
IN WIN 307
Precio: 269 €

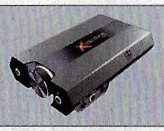
PLACA BASE
GIGABYTE Z390 AORUS PRO WIFI
Precio: 215 €

MICROPROCESADOR
INTEL CORE I9-9900K
Precio: 599 €

MEMORIA RAM
HYPERX PREDATOR RGB 32GB
Precio: 325 €

TARJETA GRÁFICA
ZOTAC RTX 2080TI TRIPLE FAN
Precio: 1.199 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX G6
Precio: 149,95 €



SSD
WD BLACK 500GB NVME M.2
Precio: 124,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
ASUS ROG THOR 850P
Precio: 235 €

MONITOR
GIGABYTE AORUS AD28QD-EK
Precio: 599 €

AURICULARES
HYPERX CLOUD ALPHA PURPLE EDITION
Precio: 99,95 €

TECLADO
ROCCAT VULCAN 120 AIMO
Precio: 159,95 €

RATÓN
RAZER DEATHADDER ELITE
Precio: 69,95 €

ALFOMBRILLA
RAZER GOLIATHUS CHROMA
Precio: 39,95 €

MANDO
RAZER WOLVERINE ULTIMATE
Precio: 179,95 €

PRECIO TOTAL: 4.266€

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

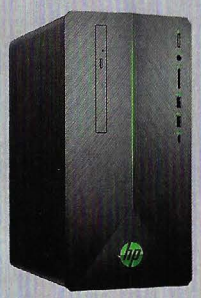
EQUIPOS COMPACTOS

HASTA 1.000 €

HP PAVILION GAMING 690 0028NS

Precio: 699 € **Disponible:** *www.hp.com*

Sí, HP ha hecho posible, en muy poco espacio y por un precio muy ajustado, disfrutar de un PC para jugar con componentes actuales. Un pequeño equipo quye puede con todo, limitando el detalle, eso sí.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i3 8100
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB

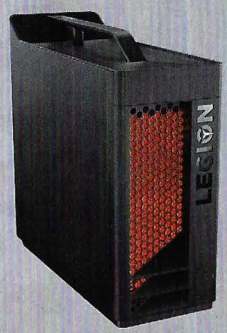
INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

LENOVO LEGION T530

Precio: 1249 € **Disponible:** *www.lenovo.com*

Este modelo de la familia Legion es un equipo que busca el equilibrio a un precio razonable. Y su agresiva estética y portabilidad seguro que lo convierten en la envidia de todos tus amigos.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI AEGIS 3 8RC 007EU

Precio: 1598.95 € **Disponible:** *es.msi.com*

Los Aegis 3 de MSI son una familia de compactos que llevan años demostrando sus virtudes. Este es uno de los modelos más equilibrados de todos los disponibles, ofreciendo potencia a buen precio.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SD 256 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI TRIDENT X 9SE 015EU

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.msi.com*

Todavía alucinamos de la potencia que ha logrado comprimir MSI en este Trident. Componentes de ultimísima generación, puede con cualquier juego al máximo detalle y ocupa poquísimo espacio. ¡Increíble!

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 15"

HP PAVILION GAMING 15 CX0014NS

Precio: 999 € **Disponible:** *www.hp.com*

HP es una de las marcas que ofrece equipos gaming, también portátiles, a precios más asequibles. ¿Quieres un ejemplo? Lo tienes en este modelo de la familia Pavilion que no renuncia a nada.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

ASUS FX504GM EN125T

Precio: 1449 € **Disponible:** *www.asus.com*

También con la base de uno de los mejores i7 de octava generación para portátiles, lanza Asus un modelo que ofrece un excelente equilibrio en su configuración, por un precio envidiable para un portátil gaming.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI GE63 RAIDER RGB 8SE 033XES

Precio: 1849 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI se suma a la nueva generación de portátiles con gráficas RTX para disfrutar también del trazado de rayos en cualquier parte. Este modelo ofrece una envidiable configuración, sin dispararse en su precio.

FICHA TÉCNICA

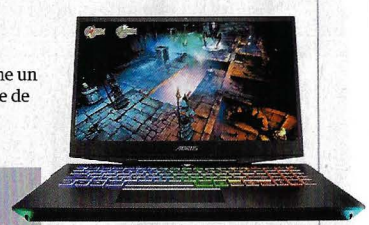
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

GIGABYTE AORUS 15 X9 7ES0252W

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.gigabyte.com*

Si tu presupuesto supera los 2000 euros, pero no quieres que se vaya mucho más allá, Gigabyte tiene un portátil gaming de última generación que te ofrece de todo, sin pasarse lo más mínimo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS

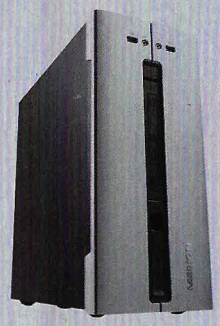
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

MEDION M80

Precio: 819 € **Disponible:** *www.medion.com*

Un sobremesa para poder jugar a todo con buen diseño, buena configuración, estupendo equilibrio y por menos de 1000 euros. Pocos equipos vas a encontrar que te ofrezcan tanto.



FICHA TÉCNICA

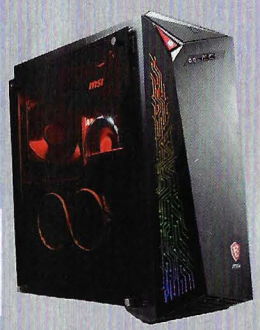
- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE A 8RC 264EU

Precio: 1449 € **Disponible:** *es.msi.com*

La variada gama Infinite de MSI ofrece en este equipo uno de los mejores ejemplos del equilibrio que logra la marca en sus configuraciones, ofreciendo potencia en un espacio mínimo. Muy recomendable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB Optane
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MEDION X60 RGB

Precio: 1999 € **Disponible:** *www.medion.com*

¿Hasta cuándo podrá mantener Medion una configuración como la del X60 RGB a un precio tan ajustado? Estamos ante un equipo que te durará años sin tocar ni uno solo de sus componentes.

FICHA TÉCNICA

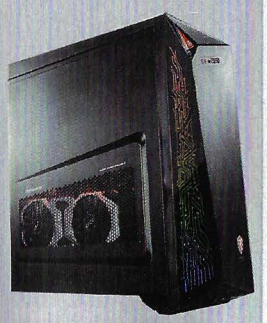
- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE X 9SE 249EU

Precio: 3299 € **Disponible:** *es.msi.com*

Sensacional configuración para estar a la última y llevar tus juegos al límite, con un precio que, aunque es alto, no resulta desproporcionado. Y además con el espectacular diseño de los equipos de MSI.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i9 9900K
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 17"

MSI PE72 8RC 006XES

Precio: 999 € **Disponible:** *es.msi.com*

El diseño sobrio de la carcasa de este portátil de MSI encierra en su interior un potente PC gaming que puede con todo. Como se suele decir, no hay que juzgar un libro por su portada...

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

MSI GS73 STEALTH 8RE 007XES

Precio: 1349 € **Disponible:** *es.msi.com*

Uno de los más completos y equilibrados portátiles gaming de MSI. Potencia, diseño, rendimiento y calidad, por menos de lo que puedes imaginar. Un portátil que te dará muchas alegrías.

FICHA TÉCNICA

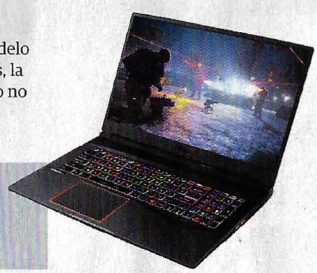
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

MSI GE75 RAIDER 8SE 035XES

Precio: 1899 € **Disponible:** *es.msi.com*

Si te preguntas cómo puede ofrecer MSI este modelo con esta configuración por menos de 2000 euros, la clave está en que incluye FreeDOS como SO. Pero no creas que eso lo hace menos poderoso.



FICHA TÉCNICA

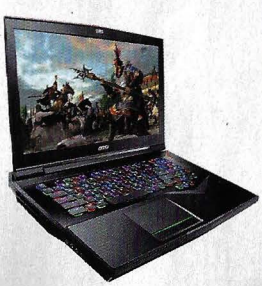
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

MSI GT75 TITAN 8SG 016ES

Precio: 4399 € **Disponible:** *es.msi.com*

¿Es este modelo de MSI el summum de los portátiles gaming? Si no es así, está realmente cerca. No hay nada más potente, espectacular y enorme en el mercado que el GT75 Titan, con lo ultimísimo en componentes.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i9 8950H
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

HASTA 1.000 €

DE 1.000 € A 1.500 €

DE 1.500 € A 2.000 €

MÁS DE 2.000 €

micromanía te regala

DRAKENSANG ANTHOLOGY

¡Bienvenido al mundo de Aventuria! Aquí, solo los más valientes pueden afrontar los desafíos y peligros de aventuras sin fin. ¿Eres tú uno de ellos?

Dragones, monstruos, enemigos de tamaño descomunal, constructos mecánicos, bosques de hielo, espíritus, piratas, sectas, magos... ¿De verdad existe algo que tenga todo esto? Ya sabes que el universo del rol –y más de fantasía– es de lo más rico que te puedas echar al disco duro, pero pocas sagas para PC hay en el género que sean más espectaculares y profundas que «Drakensang».

Un mundo increíble

Ambientado en el universo de «The Dark Eye», este increíble pack está compuesto por los dos juegos principales y la expansión «Phileasson's Secret». Los tres títulos componen un mundo enorme en el que podrás perderte durante semanas, explorando rincones plagados de magia, peligros y desafíos. Descubre secretos ancestrales, lucha contra sectas malignas, participa de intrigas o combátelas, usa la fuerza, la diplomacia, la destreza, el sigilo... El mundo de «Drakensang Anthology» es algo increíble, como vas a comprobar por ti mismo en cuanto lo instales en tu disco duro.

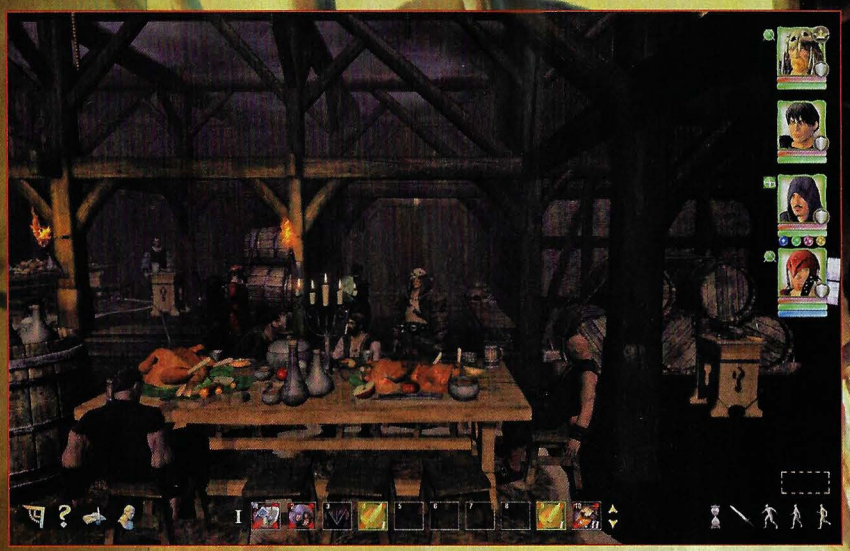
Además de la libertad total de juego, vas a encontrar más de 300 personajes en tus aventuras por el universo de juego, en un producto de auténtico lujo que está doblado por más de 75 actores profesionales.

Crear tu grupo de personajes, además, es de lo más sencillo y divertido. Aunque la magia será una de tus mejores aliadas en Aventuria, podrás jugar como quieras, para crear un estilo único, a tu gusto.

Y, además, podrás usar distintas habilidades para forjar tus propias armas y objetos, haciendo la experiencia totalmente única. Disfruta ya del mejor rol en tu PC con «Drakensang Anthology». ¡Es una saga alucinante!

"Disfruta de una de las mejores sagas de rol en PC, al completo, con esta trilogía"

Bosques de hielo, piratas, espíritus malignos... En la saga «Drakensang» vas a encontrar todo lo que le puedes pedir al más profundo mundo de rol.



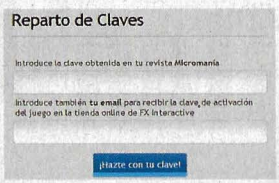
Además de los dos juegos principales, el pack Anthology incluye la expansión «Phileasson's Secret» que completa la trilogía de este estupendo JDR.

Magia, dragones, acción, rol... Prepárate para vivir la aventura de tu vida en un mundo de fantasía ambientado en el universo de «The Dark Eye», uno de los más profundos y complejos del rol, lleno de posibilidades y lugares increíbles.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Drakensang Anthology» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha la noticia destacada en web.

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.



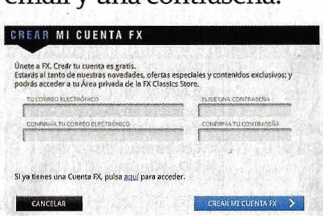
3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

[redacted]

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 2.4 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 6600, Radeon X700 o superior)

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.



1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

2 Ya tienes activa tu copia de «Drakensang Anthology». Comprúebalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Drakensang Anthology» para acceder a tu área e instalarlo.

3 [redacted] pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

STAR WARS: SQUADRONS

¡Esto sí que es vivir Star Wars!

LA REFERENCIA

ELITE: DANGEROUS
El juego de Frontier ofrece mucho más que combate, y es más amplio y profundo.

ALTERNATIVAS

NO MAN'S SKY
Nota: 65 **MM 258**

MS FLIGHT SIMULATOR
No comentado en MM

De Star Wars, como del cerdo, se aprovecha todo. Existen películas, libros, juegos de mesa, muñecos, series de TV, series animadas... Y, claro, videojuegos. En cuanto a estos, hemos disfrutado durante décadas de títulos de todos los géneros. Hemos probado juegos de estrategia, aventuras, acción, simulación... Pero hay algo en el universo Star Wars que siempre acaba volviendo: el combate espacial. Sagas como «X-Wing» y sus múltiples variaciones fueron de los primeros grandes éxitos en videojuego del universo de Lucas. Y pillaron, desde el primer minuto, toda la esencia del combate de las películas. Y, ahora, han vuelto, pero de forma muy peculiar, porque esto sí que es estar dentro de Star Wars, pero de verdad.

Dentro de las películas

«Star Wars: Squadrons» es, en esencia, un remake encubierto de «X-Wing vs TIE Fighter». Tiene una historia única, distinta a las películas y a los juegos clásicos, y ofrece una campaña individual que abarca ambos bandos, para sumergirse luego en intensos combates multijugador por equipos.

La diferencia con los juegos clásicos es que el realismo visual y los sistemas de control han evolucionado una barbaridad. Lo que antes era sentir "como si" estuvieras dentro de Star Wars, ahora es

"Súbete a los cazas de la Alianza y el Imperio, y vive como nunca las batallas de Star Wars"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Acción/Simulación
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Motive/EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 39.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.ea.com/es-es/games/starwars/squadrons*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes de campaña:** 2 (uno por bando, personalizables)
- **Bandos:** 2, Imperio y Alianza
- **Modos de juego:** 3, Partida rápida, multijugador, Historia
- **Cazas disponibles:** 8 (cuatro por bando)
- **Multijugador:** Sí (Refriega, Batalla de Flotas, Batalla de Flotas vs IA)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

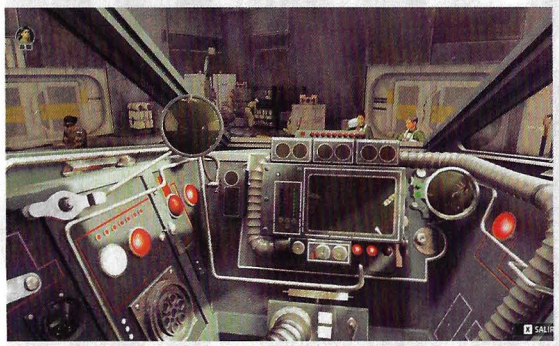
LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 6600K, Ryzen 3 1300X
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon HD 7850
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

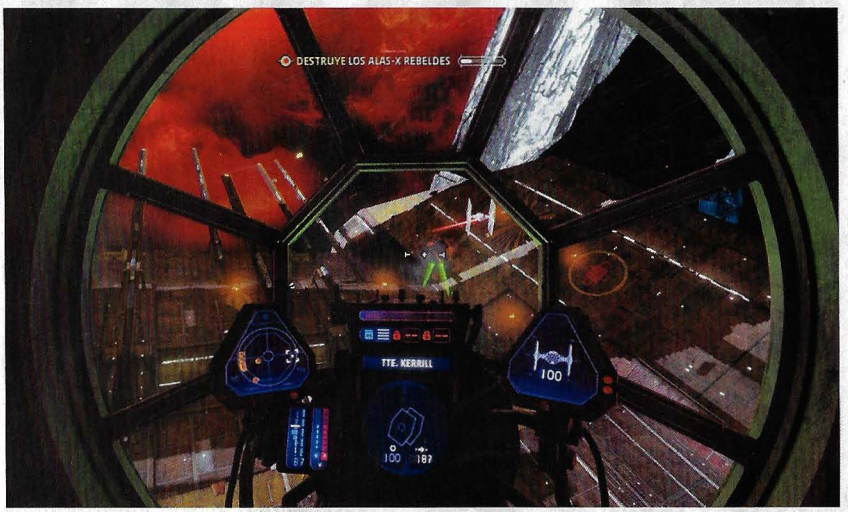
El realismo de Star Wars nunca ha sido tan elevado, tanto en los visual como en la simulación del combate.



En los hangares podemos personalizar los cazas. Será la manera de que nos identifiquen en las partidas multijugador.

¡El Imperio no está acabado! Y tú tendrás oportunidad de demostrarlo cuando te pongas a los mandos de un TIE.

Palpatine ha desaparecido, pero la guerra entre la Nueva República y el Imperio sigue. Es el momento de vivir Star Wars como nunca, como un piloto de caza estelar... ¡en ambos bandos!



Al comienzo de la campaña las misiones de ambos lados se alternan. Aprendemos a manejar los distintos tipos de caza, de cara al multijugador, y vemos la trama desde distintas ópticas.

"estar dentro" de Star Wars. La diferencia parece sutil, pero es significativa. El detalle gráfico, el desarrollo de las misiones, las posibilidades de personalización de pilotos y cazas –sobre todo de cara al multijugador–, los desafíos... Todo está pensado para sentirte dentro de cualquiera de las películas de la saga.

Dentro de las películas

Quizá la campaña no es muy larga, y a veces parece estar más enfocada a convertirse en un enorme tutorial para aprender técnicas de combate que a profundizar en ciertos detalles. Por ejemplo, a la hora de reabastecer naves, no se explica demasiado bien el proceso. Es algo que se repite con otras acciones en distintas misiones. Y es algo que le quita profundidad. Pero tampoco es algo grave.

El multijugador, aunque escaso –dos modos, Refriega y Batalla de flotas–, siempre por equipos 5v5, es el corazón del juego. Y aquí la intensidad es enorme, la posibilidad de usar distintos cazas y la coordinación con el equipo aportan un elemento táctico importante.

En todo caso, tanto en la campaña como en el multi, «Squadrons» se disfruta en condiciones con un buen mando de control. Sí, se puede jugar con pad y con teclado y ratón, pero la verdad es que la experiencia no tiene nada que ver. Tenlo en cuenta.

Y, como colofón –y muy de agradecer–, el soporte de RV con los principales visores del mercado es algo que Motive ha tenido muy claro que debía incluir desde el primer momento. Y es lo que ya hace de la experiencia del combate algo único. Una pasada. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

¡Vive los combates espaciales de Star Wars con realismo total! Disfruta de una inmersión total en el universo de las películas, y combate contra otros jugadores y en una campaña, por ambos bandos.

LO QUE NOS GUSTA

- La inmersión total en el combate. Es Star Wars, tal y como lo llevabas soñando desde hace décadas.
- La posibilidad de personalizar tanto a los pilotos como a los cazas, sobre todo de cara al multijugador.
- La posibilidad de jugar en ambos bandos.
- El soporte de formato RV en los visores principales.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Demasiado limitado en los modos de juego, aunque la intensidad de los combates lo compensa algo.
- La campaña es un buen tutorial, pero bastante corta.
- Para disfrutarlo de verdad necesitas un buen joystick.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Aunque la campaña no es demasiado larga y tiende a ser algo repetitiva, la progresión en la dificultad está muy bien equilibrada.

LA NOTA 85

MODO MULTIJUGADOR

Los modos son escasos y los equipos limitados en número, pero la variedad de los cazas y la intensidad de los combates lo compensa.

LA NOTA 87

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 55

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 80

MAFIA: EDICIÓN DEFINITIVA

¡De nuevo en la Familia!

LA REFERENCIA

GTA V
El juego más completo, libre y profundo sobre el crimen, con acción en un mundo abierto.

ALTERNATIVAS

DEATH STRANDING
Nota: 82 **MM 300**

A.C. ODYSSEY
Nota: 89 **MM 281**

Hace casi veinte años descubrimos, rompiendo nuestra inocencia de jugadores acostumbrados a rígidos estereotipos y aventuras dirigidas, que existía una ciudad llamada Lost Heaven, anclada en los años 30 del siglo pasado. Allí, el crimen organizado hacía y deshacía a su antojo. Los policías eran corruptos, los ciudadanos honrados vivían amedrentados por la violencia mafiosa y, encima, no podían ni tomarse una copa para ahogar sus penas en alcohol, al estar en vigor la ley seca. En Lost Heaven podíamos deambular por las calles de la ciudad a nuestro antojo, al ser miembros de la familia Salieri gozábamos de ciertas prebendas en muchos sitios y la gente nos tenía respeto. O miedo, que para algunos es lo mismo. Ahora, todo aquello ha vuelto. Pero ya no somos tan inocentes.

Tommy ha vuelto

Todos, más o menos, estamos familiarizados con la historia de Tommy Angelo y «Mafia». Illusion Softworks nos trajo en 2002 una de las mejores adaptaciones a videojuego de las películas de mafiosos, y nos lo pasamos en grande.

Ahora, Hangar 13 nos trae un remake fascinante, deslumbrante en el detalle visual, donde personajes y trama repiten, y en la que revivimos las misiones que, aún, recordamos con enorme cariño:

"El regreso de Tommy Angelo nos devuelve una gran aventura en el mundo de la Mafia"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Hangar 13/2K Games
- **Distribuidor:** Take 2
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 39.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.mafiagame.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones/capítulos:** 20
- **Armas simultáneas:** 6 (incluyendo arrojadizas)
- **Vehículos disponibles:** 52
- **Distritos/barrios de Lost Heaven y comarca:** 12
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

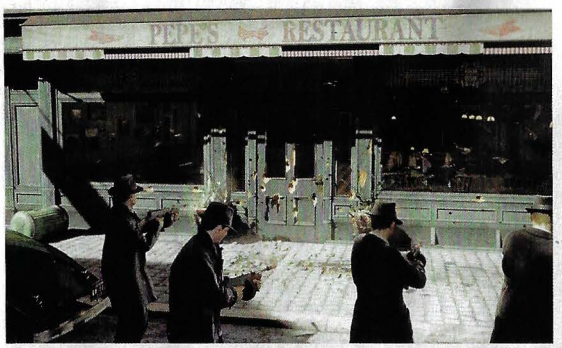
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2550K a 3.4 GHz, AMD FX 8120 a 3.1 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon HD 7870
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

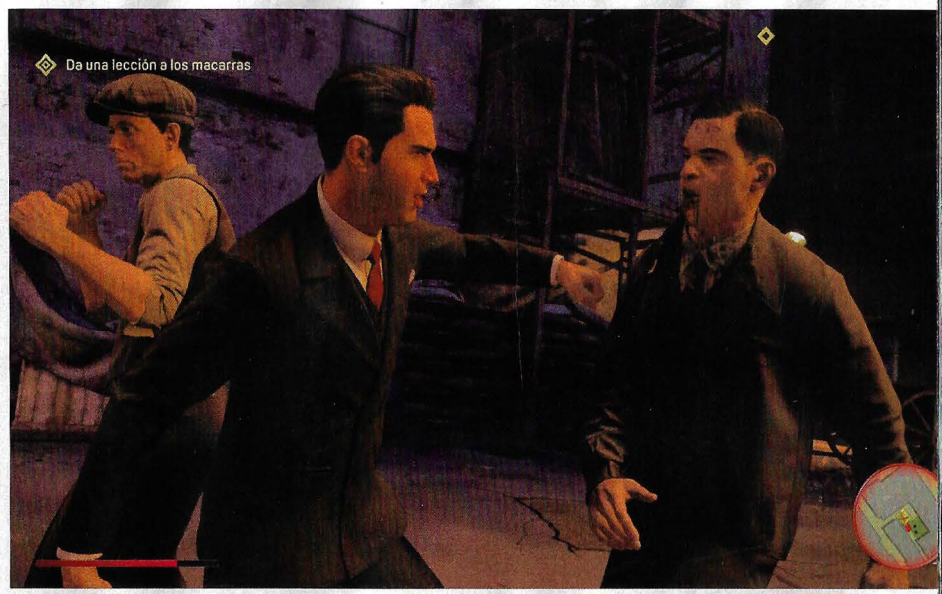
- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit



¿Lo recuerdas? El dueño del restaurante Pepe, sí. Las escenas más míticas del juego original ahora son aún mejores.

El uso del mapa no es especialmente importante durante el modo historia, pero sí resulta muy útil en el modo libre.

Las persecuciones y tiroteos en coche son uno de los elementos más divertidos de «Mafia». Elige bien tu vehículo...



¡El crimen vuelve a las calles de Lost Heaven! «Mafia: edición definitiva» nos trae de nuevo la historia del mafioso por accidente Tommy Angelo. Un gran remake... pero podía ser aún mejor.

La acción en tercera persona se mantiene incluso en los tiroteos a pie. La cámara se adapta automáticamente -aunque puedes elegir lado derecho o izquierdo- para tener la mejor perspectiva.

el tiroteo en Pepe's Restaurant, la carrera de coches en el circuito de la ciudad, la incursión en el aeropuerto en busca del topo, la batalla con los federales en la "excursión" al campo, etc. La nueva Lost Heaven es espectacular, fascinante y sus historias y personajes nos atrapan, otra vez, desde el inicio.

¿Podría ser mejor?

Pero a todas estas mejoras de «Mafia: Edición Definitiva» aún se les notan ciertos "tics" heredados del clásico. Con todo lo bueno que es este remake de «Mafia» –y lo es mucho–, ciertas animaciones, diseños de control algo rígidos, el pilotaje de los coches o una forzada teatralidad –y una IA algo ramplona– en muchas misiones nos coloca en una narrativa y una acción con altibajos continuos. Pese a que nos encanta el trabajo de Hangar 13 y nos hemos recorrido de arriba a abajo Lost Heaven –otra vez–, no podemos evitar tener la sensación de que «Mafia: Edición Definitiva», tenía los cimientos suficientes, y lo bastante solidos, como para haber ido algo más allá y convertirse en un serio rival para títulos como «GTA V».

Quizá aquellos fans de la saga más puristas estarán más de acuerdo con la solución de Hangar 13, con algún pequeño extra en el contenido de la historia de Tommy Angelo pero, en esencia, respetando la práctica totalidad de la trama. A nosotros nos ha encantado, no podemos decir lo contrario, pero no podemos evitar soñar con un Lost Heaven aún más fascinante que el que hemos vuelto a visitar. En todo caso, hemos aceptado la oferta del Don y disfrutado, una vez más, de ser un Salieri. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Vuelve a vivir como un mafioso dentro de la familia Salieri. 2K nos trae un estupendo remake de «Mafia», para sumergirnos en el mundo del crimen organizado de la primera mitad del siglo pasado.

LO QUE NOS GUSTA

- La renovación de Lost Heaven en el apartado visual. La calidad y el detalle gráfico son de lo mejor.
- La posibilidad de explorar todo el mundo de juego en el modo libre, para descubrir todo lo que esconde.
- Aunque podría ser más profundo y realista, la trama y las misiones son interesantes y divertidas.
- El magnífico doblaje. Un gran elenco e interpretación.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El control de los vehículos ha mejorado sobre el original, pero sigue siendo poco realista y forzado.
- Animaciones y controles algo forzados en ocasiones.

VALORACIÓN POR APARTADOS

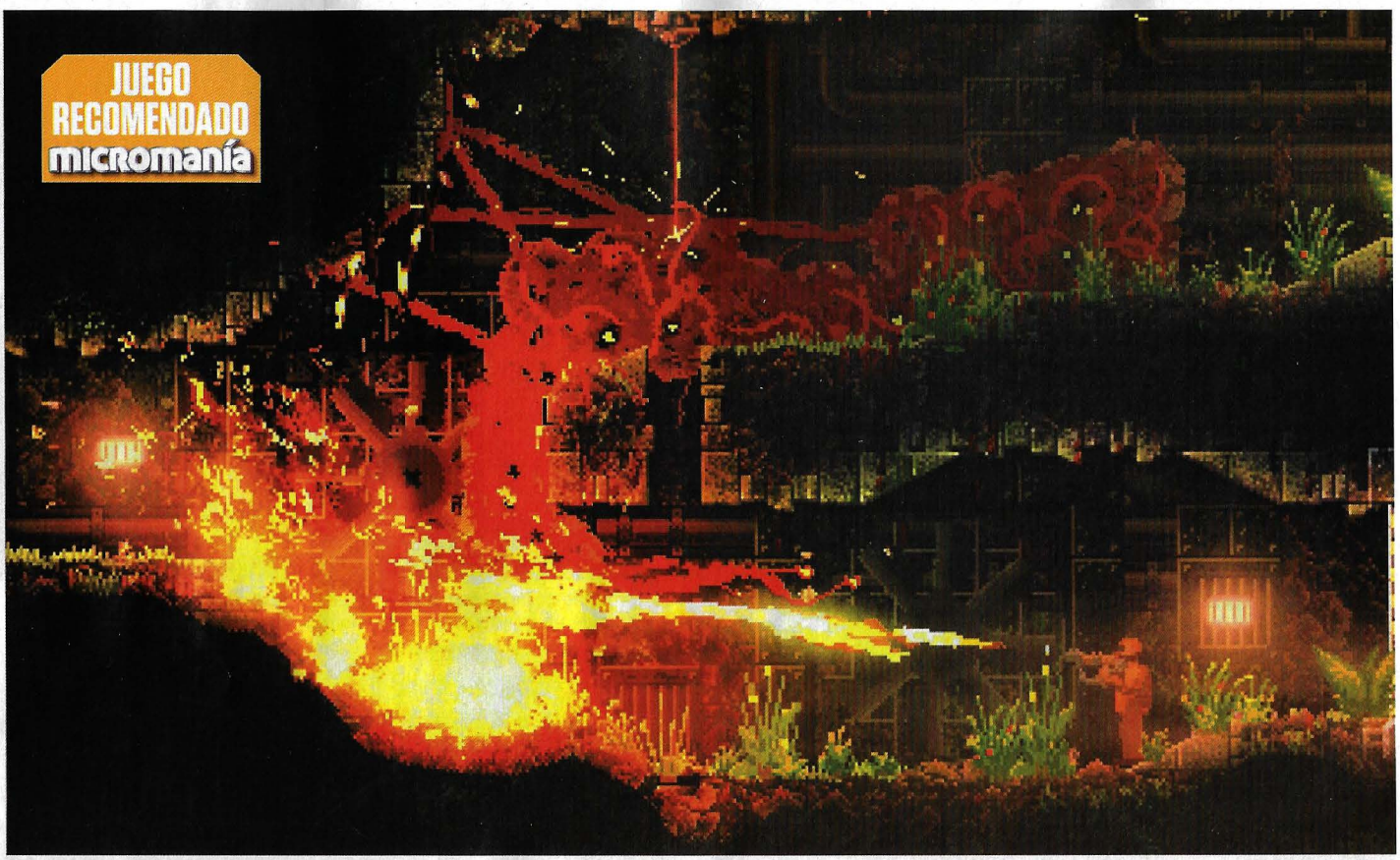
GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

La de «Mafia» sigue siendo una buena historia para una aventura variada, absorbente, con personajes con carisma -algo estereotipados- y divertida. El remake ofrece un nivel notable, sobre todo en el apartado visual, aunque sigue con algunos "tics" forzados en jugabilidad, animaciones, control y determinadas acciones. Con todo, un gran juego.

LA NOTA 84

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 31 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 79



CARRION

¡Llega el devorador de mundos!

LA REFERENCIA

ORI & THE WILL OF THE WISPS
El juego de plataformas de Microsoft resulta mucho más luminoso y emotivo.

ALTERNATIVAS

WILLY JETMAN...
Nota: 87 **MM 296**

BLASPHEMOUS
No comentado en MM

De vez en cuando, está bien ser un poco malo. No pensar en nada más allá de liberar adrenalina y tensiones. Podemos hacerlo disparando a monstruos por el simple placer de hacerlo. Cazar criaturas siniestras, porque sí. Pero... ¿y si te vuelves realmente malo? Un ser al que no lo preocupa otra cosa que la supervivencia a toda costa. Instinto de conservación en estado puro. Sin remordimientos. Sin sentimientos. Como decía Ash en "Alien", una criatura a la que admirar por su pureza. Pues ya no hace falta que lo imagines, porque «Carrion» te lo ofrece.

Phobia Game Studio nos trae un juego indie que combina acción, aventura, plataformas, exploración y ciencia ficción. Y un juego en el que, claro, somos el malo.

¡Devóralo todo!

En «Carrion» no se sabe muy bien lo que somos. Y la razón es que no tenemos forma. Sí, somos una criatura amorfa, algo –¿extraterrestre? ¿Experimental?– atrapado en una jaula de máxima seguridad en un laboratorio secreto. Pero algo sale mal, nuestra celda se rompe y escapamos. Y tenemos un hambre descomunal. Un ansia infinita de comer para sobrevivir y crecer. Porque, a cada bocado, la biomasa del monstruo crece, se hace más fuerte y poderosa. Y, además, se adapta al entorno.

"Conviértete en un monstruo, una masa amorfa adaptativa al entorno, y devora humanos"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Plataformas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Phobia Game Studio
- **Distribuidor:** Devolver Digital
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 19.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.devolverdigital.com/games/carrion*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Niveles/Fases:** 12
- **Tipos de enemigos:** 7
- **Evoluciones:** 3 estados, biomasa de 1 a 15
- **Habilidades:** Independientes de estado: 3 Dependientes: 6 (2 por estado) Pasivas: 3
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Dual Core
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 500 MB
- **Tarjeta 3D:** Compatible OpenGL 3
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 7

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

Sí, queda mal decirlo, pero devorar humanos es... ¡la caña! Lanzamos nuestros tentáculos, los atraemos a las bocas y... ¡ñam!

La historia del monstruo se mezcla, en ocasiones, con escenas que no sabemos si son del pasado o del futuro. ¿Qué nos cuenta?

No, nuestra amorfa brutalidad no es bien recibida. Soldados, drones, torretas y más quieren acabar con nosotros.

¡La bestia se ha escapado y está devorando todo lo que encuentra! «Carrion» nos convierte en el malo de la película. Un monstruo amorfo que crece y crece mientras devora humanos. ¡Genial!

Una de las herramientas del monstruo es acumular biomasa en zonas concretas del mapa. En un momento dado se puede recuperar allí, si hemos perdido mucha por ataques del enemigo.

Nos podemos colar por conductos, tuberías, atravesar rejillas, arrancar puertas... Pero, ojo, somos cazador, pero también presa.

Sí, devoramos humanos para sobrevivir, pero tenemos muchos enemigos: soldados, torretas, drones y más. A cada disparo, perdemos biomasa y podemos morir. Pero, por suerte, el laboratorio tiene lugares que nos vienen muy bien. En algunos podemos depositar parte de nuestra biomasa para luego recuperarla, si la perdemos, o volver a empezar como parte de una nueva entidad.

La evolución es clave

Nuestro monstruo puede evolucionar en distintos estados que conllevan ciertas habilidades específicas. Algunas, además, solo funcionan en ciertos entornos, así que adaptarse es clave para sobrevivir. Estas habilidades son imprescindibles y no todo consiste en tener buenos reflejos para atacar y esquivar balas. Solo se puede avanzar si dominamos las herramientas y habilidades con nombres tan sorprendentes como Tajonorrea o Esputoaracno, por dar un par de ejemplos.

Pero, además, «Carrion» no es solo brutalidad y gore –aunque tiene mucho de esto y es muy divertido–. La trama del juego tiene más miga de lo que parece, y solo al llegar al final se descubre todo. Mientras, la narrativa diseñada intercala las misiones de nuestra criatura con escenas en que unos investigadores revisan los escenarios del juego, que no sabemos si son del pasado o el futuro. ¿Cuál es la verdad? Eso, solo lo sabrás devorando, mutando y siendo... ¡un verdadero monstruo! **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

¡Conviértete en un monstruo y devora todo y a todos! «Carrion» te pone en el papel de una criatura horrible que escapa de un laboratorio. Qué somos y por qué estamos atrapados es lo que hay que descubrir.

LO QUE NOS GUSTA

- La vuelta de tuerca que de «Carrion» al convertirnos en la bestia, siendo a la vez cazador y presa.
- El diseño de la evolución de la criatura y las distintas habilidades, para abrir caminos y combatir enemigos.
- La estupenda traducción de los textos y los nombres de las habilidades, con una gran adaptación.
- Suena duro, pero devorar humanos es divertidísimo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- A veces alguna de las habilidades no es fácil de dominar y exige combinaciones enrevesadas.
- Los controles de teclado no son muy operativos.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

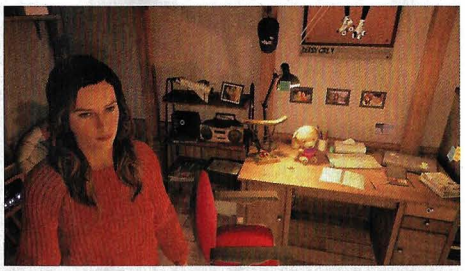
MODO INDIVIDUAL

«Carrion» es una de esas pequeñas joyas indie que a base de conceptos originales y, lo que es mejor, bien desarrollados en su jugabilidad, te enganchan sin remedio. Más allá de meternos en la amorfa estructura del monstruo, la combinación de exploración, plataformas, combate y habilidad hace de «Carrion» un juego que, tras probarlo, no lo dejas.

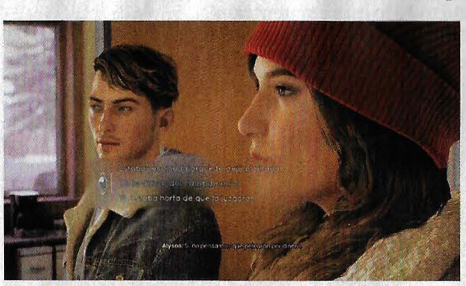
LA NOTA 86

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 78 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 75

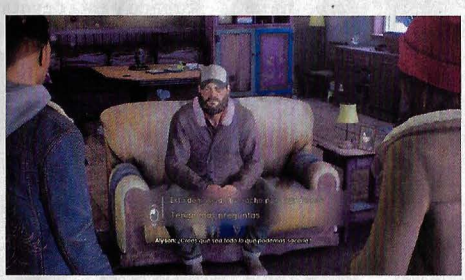
La traumática infancia de Alyson y Tyler, dos hermanos, es el eje de la nueva aventura de DontNod. Pero, en «Tell me Why», el estudio afronta temas tan peliagudos como la transexualidad, además del amor.



La interacción con el entorno es similar a la vista en la saga «Life is Strange», pero algo más depurada.



¿Cuál será tu respuesta? Como es habitual en DontNod, las elecciones que hagamos serán críticas.



Los personajes secundarios son otro elemento que siempre brilla en las aventuras del estudio.

El realismo mágico vuelve. DontNod vuelve a incluir algo único en las relaciones de sus personajes.

TELL ME WHY

Secretos y magia en familia

ALTERNATIVAS

LIFE IS STRANGE 2
Nota: 84 **MM 281**

THE COUNCIL
Nota: 81 **MM 276**

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** DontNod/Xbox Game Studios
- **Distribuidor:** Microsoft
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 29.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.tellmewhygame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 4130 a 3.4 GHz, AMD FX 4300 a 3.8 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750 Ti, Radeon R7 260X

Si hay algo que ha caracterizado a DontNod en sus últimos proyectos es que no esquivan los temas más espinosos de la actualidad. El racismo y el populismo, por ejemplo, eran dos temas más que evidentes en «Life is Strange 2». Ahora, con «Tell me Why», se enfrentan a los traumas familiares, pero con una particularidad, la de incluir –por primera vez en un juego, lo que ya es meritorio– a un protagonista transexual.

En «Tell Me Why» se afronta la historia de la infancia de dos hermanos, Alyson y Tyler, separados hace años tras la muerte violenta de su madre. Durante el tiempo de separación, Tyler –que se acusó a sí mismo de matar a su madre en defensa propia–, completó su transformación en hombre, y Alyson siguió viviendo en el pequeño pueblo natal de ambos, en Alaska, adoptada por el jefe de policía local. Tras el reencuentro de ambos, ya con la veintena superada, la visita a su antigua casa y la búsqueda de las razones de la razón por la que su madre intentó atacarlos, los recuerdos empiezan a aflorar y los secretos y traumas se desvelan, los primeros, y puede que se incrementen, los segundos. Hay mucho oculto en la infancia de los mellizos, y va a salir a la luz.

Sentido y sensibilidad

DontNod afronta temas espinosos, como decíamos, con la sensibilidad habitual de sus aventuras. De nuevo, optan por el formato episódico –aunque los tres episodios de «Tell Me Why» han salido en menos de dos meses–, para apostar por el "cliffhanger". Usan una jugabilidad similar a la de la saga «Life is Strange», aunque más depurada, y aportan un toque de realismo mágico, que es otra marca de la casa. En este caso, Alyson y Tyler poseen cierto "poder" que les permite compartir pensamientos y recuerdos. Es algo que, a medida que se avanza en la trama, va desencadenando hechos que provocan fricciones y descubren secretos que acentúan el drama.

DontNod vuelve, en fin, a ofrecer una gran aventura y bien contada. Quizá abusa de fórmulas algo manidas a estas alturas, pero es muy disfrutable. Y la BSO, de nuevo, es una delicia. Una pena, eso sí, de la ausencia de doblaje. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

DontNod sorprende con otra aventura llena de emotividad, y tratando temas duros y delicados con una sensibilidad única. Quizá abusa de recurrir a fórmulas ya algo repetitivas, aunque eficaces.

LA NOTA 81

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 52 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 74

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

10 DE NOVIEMBRE

Escribe tu propia saga vikinga

Un mundo abierto ambientado en los años oscuros

Un sistema de combate brutal

18+ www.pegi.info

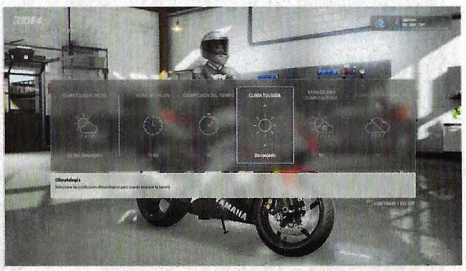
XBOX SERIES X|S · XBOX ONE · 4K ULTRA HD · HDR · XBOX ONE X ENHANCED · PS5 | PS4 · EPIC GAMES STORE · STORE · UPLAY · STADIA

© 2020 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Stadia, the S logo, and related marks and logos are trademarks of Google LLC. «PlayStation Family Mark», «PS5 logo» and «PS4 logo» are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. 4K Ultra HD solo en Xbox One X y Xbox Series X; Juegos HDR solo en Xbox One S y consolas más nuevas, se requiere televisor compatible. Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Xbox One and Xbox Series X are trademarks of the Microsoft group of companies.

UBISOFT

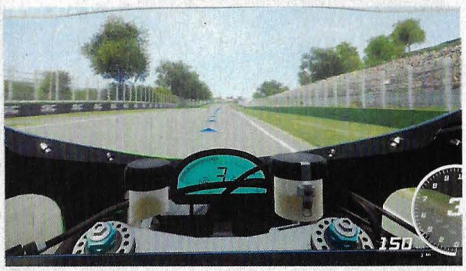
«RIDE» vuelve con una nueva entrega para hacerte sentor la pasión por la velocidad sobre dos ruedas. El realismo en modelos, motos y circuitos ha aumentado. Aunque la competición es algo irregular.

La personalización del piloto y las motos es uno de los apartados que más juego te van a dar.



Es recomendable empezar a competir en los niveles más bajos de realismo. El control es... peculiar.

Para las carreras de resistencia necesitas una moto preparada. Si no la tienes, puedes pedirla prestada.



Una perspectiva única. Competir desde la cámara interior del casco es la más realista que ofrece el juego.

RIDE 4

Velocidad y control

ALTERNATIVAS

M.E. SUPERCROSS 3
Nota: 76 **MM 297**

F1 2020
Nota: 90 **MM 300**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Milestone
- **Distribuidor:** Milestone
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 49.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *ridevideogame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2500K, AMD FX 6350
- **RAM:** 8 GB
- **Disco duro:** 43 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 960
- **S.O.:** Windows 8.1 64 bit

Sinceramente, no sabemos muy bien cómo Milestone es capaz de dar abasto con entregas regulares de sus series de velocidad sobre dos ruedas. Entre «MotoGP», «MXGP», «RIDE» y «Monster Energy Supercross», las mejoras de cada entrega, unidas al realismo, las novedades en desafíos y competición y pulir la jugabilidad, nos da que les deben faltar horas al día para poder desarrollar tantos juegos. Pero ahí están.

Aunque, quizá, entregas como «RIDE 4» son la respuesta a esa pregunta. Porque, aún estando ante un juego que cumple de manera notable con lo que promete en cuanto a intensidad de la competición y realismo, hay cosas bastante raras que chirrían. Sobre todo, comparándolo con la entrega anterior de la saga, bastante superior en muchos aspectos.

«RIDE 4» nos ofrece cantidad de motos y desafíos. Tenemos casi una veintena de marcas –algunas más de calle que de competición, como BMW o Harley Davidson–, 16 circuitos oficiales reproducidos al milímetro, una recreación casi perfecta de cada moto y la posibilidad de personalización de piloto y moto al detalle. Y en cuanto a opciones de competición, tampoco nos podemos quejar. Entonces, ¿qué le ocurre a «RIDE 4»?

Exigencia al límite

Más allá del realismo y la dificultad de la competición, «RIDE 4» exige ciertas condiciones extrañas al jugador. El nivel de realismo de la IA permite ser ajustado, pero en la práctica parece que entre el 20% y el 50% no hay diferencia alguna.

El sistema exige tiempos absurdos para conseguir medallas de oro, y se producen situaciones tan extremas como que pisar un piano en una carrera de desafío –ojo, no salirse de pista; pisar un piano– anula toda una vuelta. Se obliga a hacer carreras perfectas. Y eso, también, antes de empezar a jugar. Solo con la vuelta de inicio.

«RIDE 4» es un buen juego, pero hay detalles de diseño y competición extraños. Si le das una oportunidad, te acabas haciendo a él, pero en líneas generales la sensación es que Milestone ha acabado con prisas un juego que, por tradición, debe dar más. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

La nueva entrega de «RIDE» es, más que un juego de velocidad, una montaña rusa. La emoción de la competición y el realismo de los modelos están en lo alto. Las reglas de los desafíos te hunden.

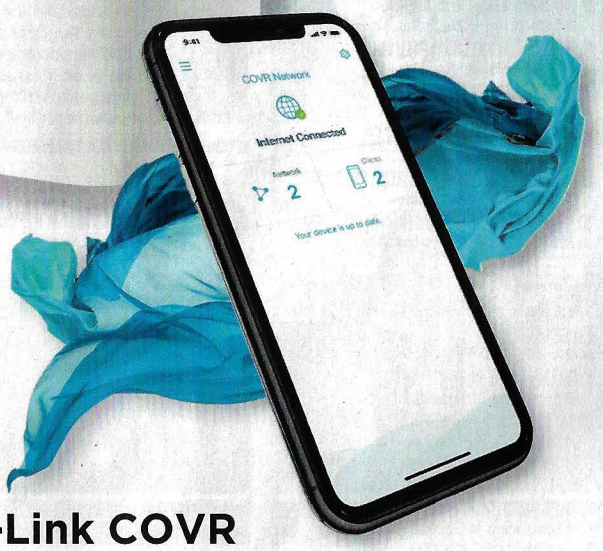
LA NOTA 72

METACRITIC USUARIOS **LA NOTA 40** METACRITIC MEDIOS **LA NOTA 76**

D-Link®
Building Networks for People

Wi-Fi que te sigue a todas partes
¡cobertura siempre al máximo!

PVP 97€



D-Link COVR Router/Extensores Wi-Fi Mesh Wi-Fi AC 1200 Doble banda

COVR-1102 (2 nodos) COVR-1103 (3 nodos)

Disfruta de una red Wi-Fi sin interrupciones en la que siempre estarás conectado al nodo/extensor más cercano. Con Wi-Fi EasyMesh™ ya no te quedarás enganchado al router sin casi cobertura, la conexión saltará al extensor con mejor señal itu medidor de cobertura siempre al máximo!

- Doble banda Wi-Fi AC 1200 Mbps. 2p LAN Gigabit (por nodo)
- Red WiFi Mesh (mallada), una red WiFi única para toda la casa en la que te conectas automáticamente al nodo más cercano
- Añade más nodos compatibles EasyMesh™ para expandir la red
- Nueva encriptación WPA3 para más seguridad y control parental
- Compatible con cualquier router u operadora, instalación sencilla desde app gratuita D-Link Wi-Fi para iOS/Android

Wi-Fi CERTIFIED
Wi-Fi CERTIFIED EasyMesh™, máxima compatibilidad

Red WiFi única, más cobertura sin interrupciones

Wi-Fi Mesh, roaming al extensor más cercano

Funciona con cualquier router como extensores o uno de los nodos como router y el otro de extensor

2 Puertos de red Ethernet Gigabit en cada nodo para conectar por cable

MU-MIMO
Más rendimiento con varios usuarios conectados

Más información en **https://dlink.to/wifiquefunciona**

D-Link

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. **LOS SIMS 4 (12)** — Simulación — Electronic Arts
2. **MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR (3)** — Simulación — Microsoft
3. **TOTAL WAR: WARHAMMER II (16)** — Estrategia — SEGA
4. **MARVEL'S AVENGERS (16)** — Acción — Square Enix
5. **CALL OF DUTY BLACK OPS III (18)** — Acción — Activision Blizzard
6. **CALL OF DUTY MODERN WARFARE III (18)** — Acción — Activision Blizzard
7. **CALL OF DUTY BLACK OPS (18)** — Acción — Activision Blizzard
8. **CALL OF DUTY INFINITE WARFARE (18)** — Acción — Activision Blizzard
9. **CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE (18)** — Acción — Activision Blizzard
10. **CALL OF DUTY WWII (18)** — Acción — Activision Blizzard

*Datos elaborados por GFK para AEVI de septiembre de 2020.

U.K.

1. **FORZA HORIZON 4 (3) (DESCARGA)** — Velocidad — Microsoft
2. **THE SIMS 4 ISLAND LIVING (12) (DESCARGA)** — Simulación — Electronic Arts
3. **MINECRAFT (7) (DESCARGA)** — Simulación — Mojang
4. **FOOTBALL MANAGER 2021 (3)** — Deportivo — SEGA
5. **THE SIMS 4 (12) (DESCARGA)** — Simulación — Electronic Arts
6. **M.F.S. 2020 PREMIUM DELUXE (3)** — Simulación — Microsoft
7. **FOOTBALL MANAGER 2020 (3)** — Deportivo — SEGA
8. **F.S. 2020 X PREMIUM DELUXE (3)** — Simulación — Microsoft
9. **MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2020 (3)** — Simulación — Microsoft
10. **THE SIMS 4 CAT & DOGS (12) (DESCARGA)** — Simulación — Electronic Arts

*Datos elaborados por Amazon.com de la 23ª semana de octubre de 2020.

U.S.A

1. **CYBERPUNK 2077** — Rol — Warner Bros. Interactive
2. **DOOM ETERNAL** — Acción — Bethesda
3. **GRAND THEFT AUTO V** — Rol Online — Bethesda
4. **SID MEIER'S CIVILIZATION VI** — Estrategia — 2K Games
5. **WOW BATTLE FOR AZEROTH COLL. EDITION** — Rol Online — Activision Blizzard
6. **THE SIMS 3 STARTER PACK** — Simulación — Electronic Arts
7. **THE SIMS 4 ECO LIFESTYLE** — Simulación — Electronic Arts
8. **THE SIMS 4** — Simulación — Electronic Arts
9. **FLIGHT GEAR REALISTIC F.SIM. 2020** — Simulación — PixelClassics
10. **THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEG.ED.** — Rol/Acción — Bethesda

*Datos elaborados por Amazon.com de la 23ª semana de octubre de 2020.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 WASTELAND 3

ROL/AVENTURA/ACCIÓN — INXILE ENTERTAINMENT
KOCH MEDIA — 59.99 €

La saga que inventó el rol postapocalíptico está de vuelta. Ayuda al patriarca de Colorado en sus misiones y consigue su apoyo para salvar Arizona del desastre total.

COMENTADO EN MM 301 — PUNTUACIÓN: 89

3 CARRION

AVENTURA/ACCIÓN — PHOBIA GAME STUDIO
DEVOLVER DIGITAL — 19.99 €

Phobia Game Studio consigue que convertirnos en monstruos devoradores de humanos sea muy divertido. Acción y plataformas en un juego que engancha... de muchas maneras.

COMENTADO EN MM 302 — PUNTUACIÓN: 86

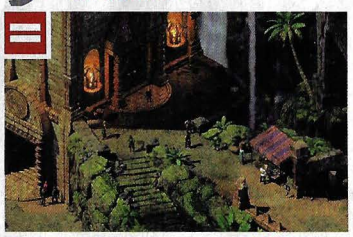
4 CONAN EXILES

ROL/ACCIÓN/MMO — FUNCOM
KOCH MEDIA — 39.95 €

Por fin hemos podido explorar las tierras del exilio en busca de nuestro lugar en el salvaje mundo de Conan. Y lo que vemos nos ha gustado. Un juego con gran potencial de futuro.

COMENTADO EN MM 277 — PUNTUACIÓN: 80

9 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE



ROL/AVENTURA — OBSIDIAN
KOCH MEDIA — 49.95 €

Más, mucho más de lo esperado es lo que ofrece «Pillars of Eternity II». La búsqueda de un dios renegado nos ofrece un mundo fascinante repleto de personajes increíbles.

COMENTADO EN MM 277 — PUNTUACIÓN: 90

10 DEATH STRANDING

AVENTURA/ACCIÓN — KOJIMA PRODUCTIONS
505 GAMES — 59.99 €

La versión para PC de «Death Stranding» por fin está aquí. Su inusual ritmo, posibilidades, una historia profunda y la inmersión que ofrece al jugador hacen que sea algo único.

COMENTADO EN MM 300 — PUNTUACIÓN: 82

11 MAFIA: EDICIÓN DEFINITIVA

ACCIÓN/AVENTURA — HANGAR 13/2K GAMES
TAKE 2 — 39.99 €

El regreso de la historia de Tommy Angelo nos ha redescubierto una aventura fantástica en el mundo del crimen organizado, con una ciudad de Lost Heaven más espectacular que nunca.

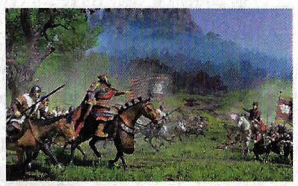
COMENTADO EN MM 302 — PUNTUACIÓN: 84

LA SELECCIÓN DEL LECTOR

En este apartado podrás ver los mejores juegos de cada género, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya. Tus votos son los que deciden cuál se convierte en el mejor título cada mes.

NOTA: Estos son los más votados en los siete géneros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol) según las preferencias de los lectores. Se destaca el título más votado por cada género, con el porcentaje correspondiente a los juegos de ese género concreto, en base a la antigua lista de cinco destacados.

ESTRATEGIA



TOTAL WAR THREE KINGDOMS

La antigua China se ha convertido en la favorita de los estrategas.

33% de las votaciones

MM 288 — PUNTUACIÓN: 86
CREATIVE ASSEMBLY/SEGA — KOCH MEDIA

ACCIÓN

DOOM ETERNAL

«Doom» ha vuelto a lo grande renovando toda su fórmula.

35% de las votaciones

MM 297 — PUNTUACIÓN: 93
ID SOFTWARE/BETHESDA — KOCH MEDIA

AVENTURA

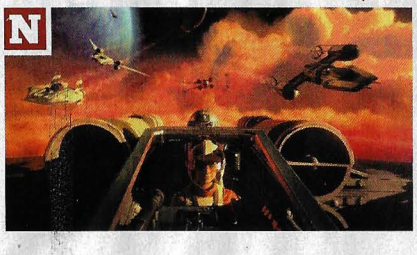
RED DEAD REDEMPTION 2

Una auténtica obra maestra en narrativa, diseño y jugabilidad.

38% de las votaciones

MM 293 — PUNTUACIÓN: 93
ROCKSTAR — TAKE 2

1 STAR WARS: SQUADRONS



■ ACCIÓN ■ MOTIVE/ELECTRONIC ARTS
■ ELECTRONIC ARTS ■ 39.99 €

«Squadrons» representa la inmersión total que estábamos esperando en Star Wars, para disfrutar de los combates espaciales como nunca. Elige tu bando, súbete a tu caza y prepárate a vivir las películas en vivo, ya sea en solitario o acompañando a otros pilotos en batallas multijugador.

■ COMENTADO EN MM 302 ■ PUNTUACIÓN: 85

5 WILLY JETMAN ASTROMONKEY'S REVENGE

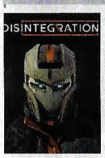
■ ACCIÓN/PLATAFORMAS ■ LAST CHICKEN GAMES
■ BADLAND GAMES ■ 12.49 €

Un indie español imprescindible por su perfecta combinación de jugabilidad, diversión, variedad, diseño artístico y sus múltiples guiños a títulos clásicos legendarios de hace décadas.

■ COMENTADO EN MM 296 ■ PUNTUACIÓN: 87

6 DISINTEGRATION

■ ACCIÓN/ESTRATEGIA ■ V1 INTERACTIVE/PRIVATE DIVISION
■ TAKE 2 ■ 49.99 €



Una original y estupenda propuesta que ofrece acción, estrategia y desafíos con mucho estilo, que solo se va algo lastrado por lo reiterativo de sus misiones y un precio algo elevado.

■ COMENTADO EN MM 300 ■ PUNTUACIÓN: 80

7 RELICTA

■ PUZLES ■ MIGHTY POLYGON/RAVENSCOURT
■ KOCH MEDIA ■ 19.99 €

Ambientación de ciencia ficción futurista, simulación física, puzles que ponen a prueba toda nuestra lógica y astucia... «Relicta» es de esos juegos que, cuando los pruebas, no puedes parar.

■ COMENTADO EN MM 301 ■ PUNTUACIÓN: 86

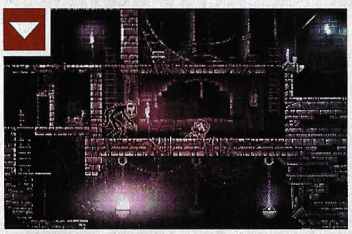
8 RED DEAD REDEMPTION 2

■ ACCIÓN/AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE TWO ■ 59.99 €

Por fin ha llegado al PC. Un western que se vive como una película. Una obra maestra de la narrativa, el diseño de personajes, la ambientación y la dirección artística. ¡Imprescindible!

■ COMENTADO EN MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 93

12 INMOST



■ AVENTURA ■ HIDDEN LAYER GAMES
■ CHUCKLEFISH ■ 12.99 €

Una aventura de estética retro que nos descubre una historia maravillosa en que la culpa y la tristeza dan forma a un desafío único. Maneja a tres personajes y resuelve todos los enigmas.

■ COMENTADO EN MM 301 ■ PUNTUACIÓN: 89

13 FAIRY TAIL

■ ROL/ACCIÓN/AVENTURA ■ KOEI TECMO GAMES
■ KOCH MEDIA ■ 69.99 €

Koei Tecmo nos sumerge en un JRPG lleno de combates, personajes carismáticos y humor, ambientado en el manga del mismo nombre. Si te gusta el género, te encantará.

■ COMENTADO EN MM 301 ■ PUNTUACIÓN: 80

14 CONTROL

■ ACCIÓN/AVENTURA ■ REMEDY ENTERTAINMENT
■ 505 GAMES ■ 59.99 €

Remedy ha vuelto a lo grande. «Control» resume toda la experiencia del estudio con un juego plagado de acción, poderes paranormales, una gran historia y un mundo alucinante.

■ COMENTADO EN MM 291 ■ PUNTUACIÓN: 90

15 IRON HARVEST 1920+

■ ESTRATEGIA ■ KING ART/DEEP SILVER
■ KOCH MEDIA ■ 49.99 €

Estrategia en tiempo real en una realidad histórica alternativa tras la Primera Guerra Mundial. Maneja unidades humanas y mechas en la Europa de la década de 1920.

■ COMENTADO EN MM 301 ■ PUNTUACIÓN: 86

ROL

THE OUTER WORLDS

La fantasía de ciencia ficción de Obsidian es el nuevo favorito.

31% de las votaciones

■ MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 81
■ OBSIDIAN ■ PRIVATE DIVISION

VELOCIDAD

F1 2020

La nueva entrega de la saga de Codemasters es aún mejor.

32% de las votaciones

■ MM 300 ■ PUNTUACIÓN: 90
■ CODEMASTERS ■ KOCH MEDIA

SIMULACIÓN

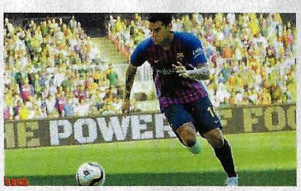
LOS SIMS 4

Los incombustibles Sims siguen mandando en la sim...ulación.

35% de las votaciones

■ MM 296 ■ PUNTUACIÓN: 85
■ MAXIS / EA ■ EA

DEPORTIVOS



PES 2019

La mejor edición de «Pro Evolution Soccer» sigue líder.

31% de las votaciones

■ MM 280 ■ PUNTUACIÓN: 80
■ KONAMI ■ KONAMI

La iniciativa para dar el salto

Descubre todos los detalles

digital completamente gratis!!!

en www.fxinteractive.com

FX STORE

IMMORTALS FENYX RISING

¡Llega el elegido de los dioses!

El Olimpo está en peligro. Los titanes se han liberado y el temible Tifón le ha robado sus poderes a Zeus. ¡Pero la salvación llega por el aire! ¿Es un pájaro? ¿Es una arpía? ¡No, es Fenyx!

El conflicto entre los titanes y los dioses del Olimpo es la esencia de su propio ser. Zeus se enfrentó a su padre, Cronos, para liberar a sus hermanos que habían sido devorados por el titán. Eso de que un padre devore a sus hijos no queda muy bien, pero así funcionan desde siempre las luchas por el poder. Pero, ahora, otro titán quiere venganza y le ha robado sus poderes a Zeus. El objetivo es liberar al resto de titanes, arrasar con los dioses y, con los hombres... bueno, ya se verá. Sí, esto es una tragedia griega en toda regla.

Grosso modo, esta es la premisa de «Immortals: Fenyx Rising», antes conocido como «Gods & Monsters», un nuevo mundo abierto de Ubisoft, que nos descubrirá un desafío... ¡divino!

El elegido de los dioses

«Immortals», pese a su trasfondo de mitos y leyendas, no aspira a ser un juego de tono grave y circumspecto. Muy al contrario, se perfila como un juego dirigido a un público amplio, para lo que a su mezcla de acción, exploración, plataformas y puzles –sí, puzles– añadirá dosis no pequeñas de humor. Para empezar, con Zeus como narrador épico, pero también haciendo, de vez en cuando,

> **"El Olimpo espera la ayuda de Fenyx, una semideidad alada, para acabar con el titán Tifón"**

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Quebec
- **Fecha prevista:** 3 de diciembre de 2020

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción y aventura,** en un mundo abierto inspirado en los mitos y dioses de la antigua Grecia.
- **Seremos Fenyx,** una semideidad alada, que debe salvar a los dioses.
- Contaremos con **armas míticas y poderes legendarios** para luchar contra bestias y titanes.
- Tendremos que resolver **puzles y rompecabezas** integrados en los escenarios del juego.
- Podremos **configurar y personalizar** el aspecto y habilidades de Fenyx.

¡Sumérgete en los mitos griegos y descubre los dioses del Olimpo en una aventura repleta de humor y diversión! Explora y combate en un enorme mundo abierto, que nos descubre un mundo fantástico y legendario, repleto de monstruos y bestias, pero en el que prima la diversión y se aleja de la grandiosidad clásica.

¿Qué es lo mejor para acabar con el Minotauro? Bueno, eso es algo que tendrás que decidir tú, pero los dioses nos proveerán de habilidades y poderes divinos, además de armas míticas, como la espada de Aquiles o el arco de Odiseo.

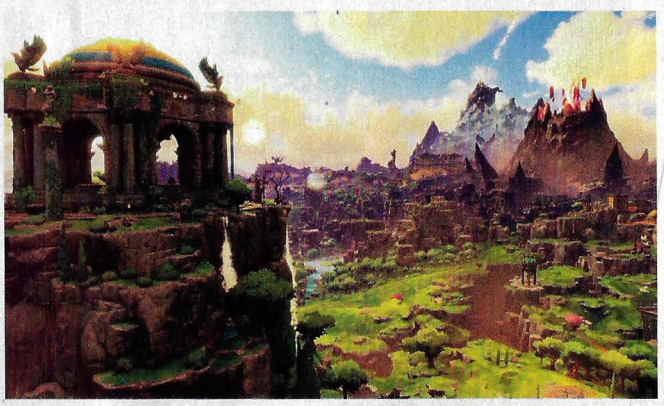
pequeñas chanzas y dirigiéndose directamente al jugador.

Pero el papel protagonista recaerá no en uno de los habitantes del Olimpo, sino en Fenyx, una semideidad alada que controlaremos en perspectiva de tercera persona y poseerá no pocas habilidades de combate, así como un arsenal digno de, sí, los dioses. Será la única manera de enfrentarnos a las hordas de bestias monstruosas y criaturas tan conocidas como el Minotauro, Medusa y muchas otras, salidas del mundo de la mitología clásica. Enfrentarse a una de estas criaturas con el arco de Odiseo o la espada de Aquiles nos será de gran ayuda, claro. Pero conseguir todo este equipo nos costará lo nuestro.

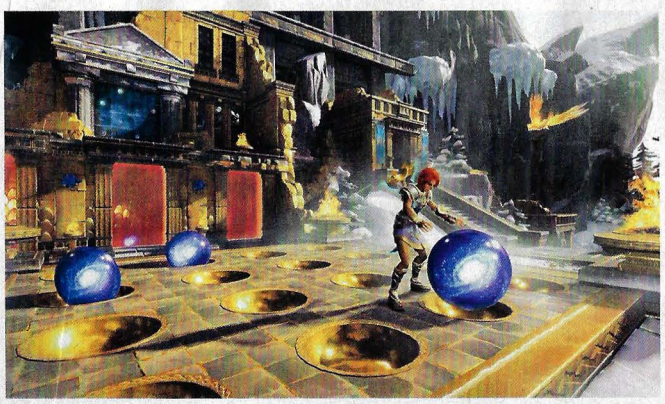
Mitos y leyendas

El mundo abierto de «Immortals: Fenyx Rising» estará dividido en varias áreas diferenciadas. La exploración de estas zonas –con un acusado diseño vertical en muchas de ellas– podrá hacerse caminando, a caballo, trepando o usando las alas de las que dispone Fenyx. Pero en cada una de estas zonas veremos que, además de los peligros del entorno y los enemigos, nos tendre-

UN MUNDO ABIERTO LEGENDARIO LLENO DE BESTIAS, PELIGROS Y... ¡PUZLES!



El colorido y diverso mundo de juego de «Immortals. Fenyx Rising», apuesta por una combinación de verticalidad y plataformas. Tendremos que explorar, correr, trepar y saltar, además de planear y volar con las alas de Fenyx.



Pero para avanzar en muchas de las áreas del mundo tendremos que enfrentarnos no solo a enemigos, sino a desafíos de lógica y puzles de todo tipo. Algo que aporta variedad al diseño de acción y potencia la jugabilidad.

mos que enfrentar a enigmas y puzles. Así, abriremos nuevos caminos y accederemos a nuevo equipo para poder luchar contra los más poderosos enemigos.

El desafío de «Immortals» recuerda a clásicos como alguna de las entregas de la saga «Zelda» –ciertos detalles de diseño y el colorido mundo, por ejemplo–, con toques de otras sagas como «Assassin's Creed». Una novedad, precisamente, en el abanico de series ya consagradas a las que la compañía gala nos tiene acostumbrados y que, quién sabe, quizá acabe convertida en una nueva. Si cuenta con el beneplácito y el favor de los dioses, todo es posible. **A.C.G.**

UN MUNDO DE DIOSES Y MONSTRUOS

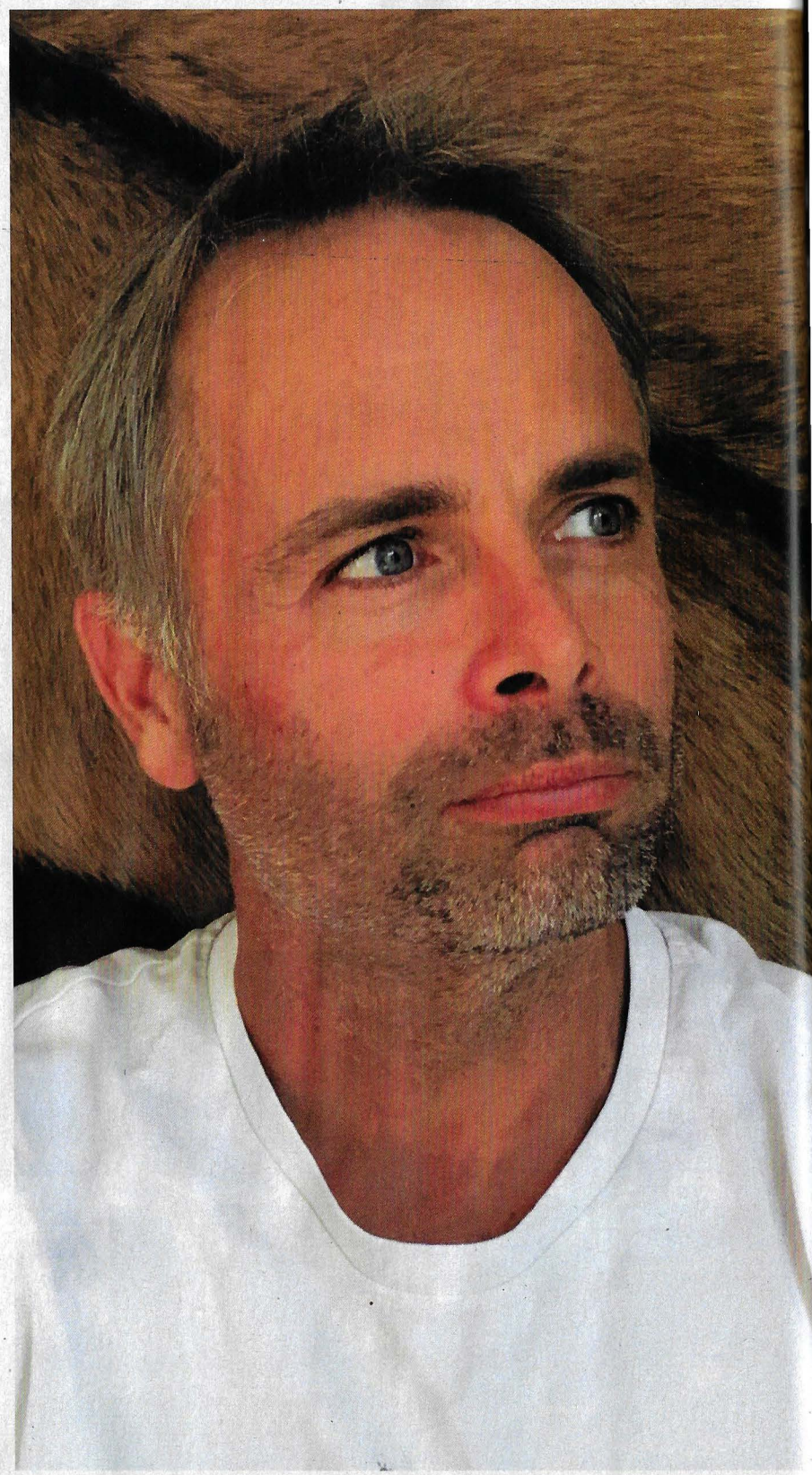
Con Zeus como uno de los secundarios principales de «Immortals», la representación del Olimpo tendrá más personajes en el juego, como Prometeo y otros, que nos sumergirán en los mitos griegos.

Las bestias mitológicas de «Immortals» formarán un nutrido grupo de enemigos que nos pondrán las cosas realmente difíciles: el Minotauro, Medusa, grifos, arpías y, sobre todo, el temible Tifón, el Titán.

Sí, Fenyx también podrá combatir... ¡mientras vuela! Es lo que tiene ser una semideidad, que cuentas con ciertas habilidades que los mortales no solemos tener. Las alas de la protagonista también nos serán muy útiles para explorar el mundo de juego y alcanzar zonas de difícil acceso. Eso sí, vigila todo aquello que vuele.

MICHEL ANCEL

DISEÑADOR. PROGRAMADOR. FAN DE LA FAUNA SALVAJE. CREADOR DE RAYMAN. 48 AÑOS.



Nació en Mónaco, aunque gran parte de su vida y su carrera se han desarrollado en Montpellier, la ciudad del sur de Francia.

Empezó a programar de forma autodidacta. Su primera demo, «Mechanic Warriors», fue producida para Lankhor. Pero a los 17 años comenzó a trabajar como diseñador gráfico para Ubisoft.

Su primer juego como programador y artista gráfico, «Brain Blaster», salió en 1990. Sin embargo, fue un par de años después cuando empezó a trabajar en el juego que lo convertiría en leyenda: «Rayman».

La aparición de «Beyond Good & Evil» en 2003 y «Peter Jackson's King Kong» en 2005, demostró su capacidad de aportar una visión y estilo únicos a sus proyectos, rompiendo con la saga «Rayman».

Los rumores y filtraciones sobre una segunda parte de «Beyond Good & Evil» empezaron hace más de una década, pero no fue hasta 2017 cuando se confirmó el proyecto en el E3 de aquel año.

Es Caballero de las Artes y la Literatura, galardón que recibió en 2006 junto a Frederick Raynal y Shigeru Miyamoto.

Además de para Ubisoft Montpellier, ha trabajado en su propio estudio, Wild Sheep, que fundó en 2014, aunque no ha llegado a lanzar ningún juego.

Acaba de anunciar que deja la industria del videojuego para centrarse en su otra gran pasión: la fauna salvaje.

NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO NÚMERO DE micromanía
Podrás encontrarnos en tu punto de venta a partir del día
NOVIEMBRE
27

micromanía.es

¡DESCÁRGATE TU JUEGO!

DRAKENSANG ANTHOLOGY
¡LA SAGA COMPLETA DE ROL, DE REGALO!

¡Entra y consíguelo ya!

msi

intel CORE i9 10TH GEN

>CÓMPRALO
ES.MSI.COM

GT76 Titan
DOMINACIÓN TOTAL

| WINDOWS 10 HOME / WINDOWS 10 PRO | PROCESADOR INTEL® CORE™ i9-10900K 10ª GEN |
| TARJETA GRÁFICA NVIDIA® GEFORCE® RTX 2080 SUPER™ |

DÓNDE COMPRAR — ES.MSI.COM

PC COMPONENTES · amazon · El Corte Inglés · MediaMarkt · COOLMOD